ÁRA: 345 FT

1997/I

PC GURU

A SZÓRAKOZTATÓ INFORMATIKAI MAGAZIN

+ 8 oldal

Red Alert

Timelapse

Tomb Raider

Syndicate Wars

Imperium Galactica

Mechwarrior: Mercenaries

PC GURU

A PC GURU postacíme:
1399 Bp., Pf. 701/765
guru@mail.datanet.hu

Kiadja az Új Guru Lapkiadó KFT
1157 Bp., Páskom park 30.
Főszerkesztő: Berényi Zoltán
Főmunkatárs: Boruzs Krisztina
Lapmanager: Lám Gábor
Médiamanager: Szakács Gábor
Laptervező grafikus: Urbán Attila
Tördelő szerkesztő: Pércsi Mihály
Munkatárs: Harangozó Csongor

Megjelenik havonta
Ára 345 Ft

Előfizethető bármely postahivatalban, a hírlapkézbesítőknél, a Hírlapüzletági Igazgatóság budapesti ügyfélszolgálati irodáiban és a HI-HELÍR-nél (1900. Budapest, Lehel utca 10/a.) közvetlenül, vagy átutalással a HI-HELÍR Postabank Rt.: 219-98636/021-42795 pénzforgalmi jelzőszámra, illetve a kiadó címén közvetlenül.
Előfizetési díj: ½ évre 1500 Ft, 1 évre 3000 Ft.
Megvásárolható Budapesten és vidéken a hírlapárusoknál, valamint számítástechnikai szaküzletekben.

A szerkesztőség címe: Budapest VIII., Somogyi B. u. 16. ½ em. 2a.
Tel.: 137-0007

Terjeszti a HÍRKER Rt., NHRT
ISSN 1217-6389

Nyomdai munkálatok:
Gutenberg Press,
1033 Budapest, Kaszásdűlő u. 2.
Felelős vezető:
Óvári László elnök-vezérigazgató

A lapban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok átvétele, másolása, illetve újrafelhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges.

A szerkesztőség az újságban megjelent hirdetések tartalmáért nem vállal felelőséget.

INTRO

Hát mégiscsak megértük, hogy eljött a december. Lehullott az első hó (el is olvadt), megvolt egy-két rendezvény, kihullott ismét rengeteg hajunk a lap készítése közben, egyszóval minden a megszokott év végét idéző rendben halad.

Azaz mégsem, hiszen akad azért némi dolog, ami felkavarhatja a kedélyeket. Nos a dolgot természetesen Red Alert-nek hívják. A mindenki által nagyon várt program meghozta a vásárlási kedvet is, hiszen a megjelenés napján, már hosszú sorok kígyóztak a város több pontján is. Persze ez nem véletlen, hiszen igazán nagyot alkottak a Westwood-os fiúk, legalább is erre lehet következtetni Mocsy karikás szemeiből és abból, hogy nem szabad megkérdezni tőle, hogy milyen a játék, mert csak hápogni tud a gyönyörűségtől. Az, hogy az év játéka lesz-e még kiderül, azonban az biztos, hogy nagyon előkelő helyen fog végezni. Mi is megpróbáltunk a téma nagyságához méltóan értekezni a dologról, reméljük tetszeni fog.

Persze ettől függetlenül nagyon sok minden más is belekerült idei utolsó számukba, mely szokásaink szerint már a 97/01-es számot viseli.

Az előfizetőknek egészen véletlenül a mostani kártyarovathoz szánt kártyák lettek bedugdosva a 96/12-es szám lemeze mellé. Tessék szépen csak elővenni és úgy olvasgatni a rovatot.

Egyébiránt, ha már előfizetésről van szó, 1996. december 31-ig biztosan marad a 3000 Ft-os előfizetői ár, hogy utána mi lesz, azt csak az égiek tudják. Így tehát tessék gyorsan előfizetni, mert aztán elúszik az akció.

Nem marad más hátra, mint

**KELLEMES KARÁCSONYI ÜNNEPEKET
ÉS BOLDOG ÚJ ÉVET KÍVÁNJUNK
MINDEN KEDVES OLVASÓNKNAK...**

GURU Team

GURU HÍREK

Két nagyon fontos dolgot szeretnénk nektek elmesélni a hírek rovatban. Kezdjük mondjuk az egyikkel. Akik azt szorgalmazták nálunk, hogy szerepeljünk már egy kicsit jobban a médiákban, most örülhetnek, hiszen a Csepp TV által indított Gigabyte nevű műsorban nagyon sűrűn találkozhattok majd velünk (az első adás már le is ment, akit érdekel, az talán még elcsípheti az ismétlést). Szerencsére csak játékokkal foglalkozik a műsor így nem lehet okotok panaszra. Akik véletlenül nem laknak a Csepp TV közelében, azoknak ajánlom a Budapest TV-t, a Bagoly TV-t és a ZTV ajánlatának böngészését, hiszen ezek a szolgáltatók is átveszik a műsort. Egyszóval kukkoljátok meg, érdemes.

Másik témánk a CD GURU (ismét fanfárok szólnak, csak éppenséggel tele vannak hóval, azért nem hallatszanak), hiszen megjelent a legújabb szám. A szokásos tartalmat csupán egy-két extra meglepetés töri meg, hiszen itt is látszik az év vége, rengeteg új demo érkezett, szinte nem is lehetett rendesen kiválogatni a demo hegyekből a dolgokat. Azért valahogy sikerült. Hogy milyen lett, döntsétek el Ti.

HÍREK

4 DAVIS CUP CAMP. TENNIS
4 3D HELI-SHOOTER
4 FX FIGHTER 2
5 GRAND PRIX MANAGER 2
5 BATTLESHIP
5 PANZER GENERAL DELUXE
6 BREAKPOINT
6 DOWN IN THE DUMPS
6 BLOODLUST
7 BATTLETECH: MECH COMMANDER
7 PRO PILOT
7 UNREAL

JÁTÉKLEÍRÁSOK

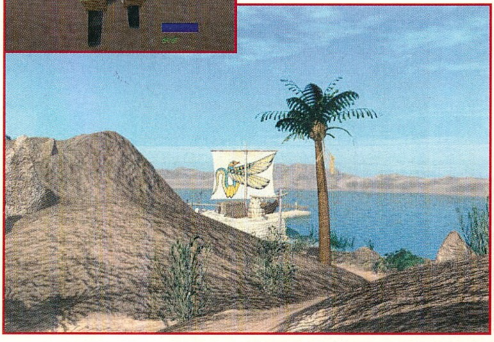
8 Imperium Galactica
13 Dragon Heart
14 Syndicate War
16 Tomb Raider
20 Mechwarrior: Merchenaris
22 NHL '97
24 Timelapse
26 Daggerfall
28 Fable
32 Bad Mojo
36 Master of Dimension
42 Steel Panthers 2
43 Civil War General
46 Star Control 3

APRÓSÁGOK

35 RAVAGE DCX
35 HARVESTER

TALLÓZÓ

55 míroMEDIA 3D
59 Multimédia CD-k
58 Opera multimédia Erkel Ferenc
60 Emulátorok
62 3D Games
63 MIDI sarok
64 Pixel hírek
65 Multimédia CD-ROM
67 Internet
68 Magic the Gathering
69 Internet böngésző
70 Tuning
72 Tesztlabor
76 LightWave



ÁLLANDÓ ROVATOK

SHAREWARE 51
CHEAT 74
LEVROV 78
APRÓHIRDETÉS 82

A HÓNAP JÁTÉKA

Ebben a hónapnap nem igazán volt vita arról, hogy melyik is legyen a kiemelt játékunk. A Red Alert tagadhatatlanul vezette a mezőnyt. A megjelenést megelőző közel kéthónapos várakozás itt a szerkesztőségben senkinek sem vette el a kedvét. Talán soha nem volt még annyi ember bezsúfolva ebbe a néhány négyzetméterbe, mint a megjelenés napján. A felfokozott várakozás azonban nem volt hiábavaló. A Westwood-nak sikerült ismét maradandót alkotnia. A megjelenés előtt hallani lehetett olyan felhangokat, hogy a Westwood-nak most nem sikerül felülmúlnia az első részt.

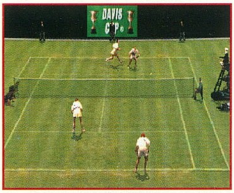
Az igazi rajongók azonban tudták, hogy nem szabad elveszteniük a cégbe vetett bizalmukat. Szerencsére nekik (vagyis nekünk) lett igazuk. A megjelenő játék felülmúlt minden várakozást. Először ugyan mindenki húzta a száját, amikor meglátták a VGA felbontást, de bizony padlót fogtak amikor az első SVGA képek bevillantak. Igaz ugyan, hogy csak Win95 alatt fog működni a dolog, de ehhez előbb vagy utóbb hozzá kell szoknunk. Persze nem mindenki volt olyan szerencsés, mint én. Voltak akik sürgős munkájuk (PC GURU tördelés) miatt el voltak tiltva a játéktól. Szegény Laza pokoli kínokat állt ki, miközben én a szomszédos gépen egyremásra irtottam ki a neveletlen kommunista egységeket. Bear már szinte elzavart a szerkesztőségből, attól való félelmében, hogy decemberben technikai okok (Red Alert) miatt nem lesz PC GURU. Jogos a félelme, hiszen ha tördelőnk egyszer elkezd egy hadjáratot, akkor három markos legény sem képes elvonszolni a számítógép elől. A végén persze minden megoldódott (a monitor elé kötöztük), így elkészült a PC GURU "időben". A gond csak az, hogy azóta Laza ismeretlen helyre távozott és nem hajlandó életjelt adni magáról. Ezúton szeretnénk tőle bocsánatot kérni. Gyere vissza kedves Laza, többet nem teszünk ilyet veled!

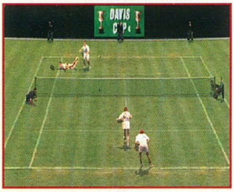
Mocsy

(Ja – a törd.)

DAVIS CUP COMPLETE TENNIS

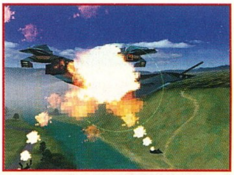
Teniszprogramot láttunk már jót is, rosszat is, de kétségtelen, hogy ezidáig még egyetlen szoftvercég sem próbálkozott kizárólag a Davis Kupa szimulálásával. Nem mintha a látvány szempontjából olyan hatalmas különbség lenne egy Davis Kupa meccs és mondjuk egy Wimbledon-i összecsapás között (leszámítva persze, hogy ez utóbbit kizárólag füves pályán játszák), de ez senkit se zavarjon különösebben, a lényeg úgyis a játszhatóság. A látottak -hangsúlyozom: a látottak- alapján nem lehet okunk panaszra, habár a versenyzők mintha egy kicsit sokat parádéznának Boris Becker jól ismert bevetődő tenyeresével. Ez persze csak egy apró kötözködés, no meg az sem kizárt, hogy a 45 választható, eltérő stílussal és tulajdonságokkal rendelkező játékos közül éppen Boris Beckert volt szerencsém megcsodálni...





A Telstar jóvoltából karácsony magasságában a boltokba kerülő program úgynevezett „Official Davis Cup Product", ami lefordítva kábé annyit jelent, hogy a nevek és a helyszínek pontossága mellett még a legapróbb reklám is az eredeti helyén lesz a pályák szélén. (Érdekes, az ilyen „official" programokban erre az utóbbi szempontra valahogy mindig nagyon odafigyelnek a fejlesztők. Nem is értem, hogy miért..?) A világ 24 legismertebb teniszcsarnokában játszhatunk, attól függően, hogy melyik ország színeit és milyen eredményekkel képviseljük. Az egyetlen igazi teniszvilágbajnokság szabályai szerint az egyéni meccsek mellett a páros küzdelmekben is helyt kell állnunk. A közönség parádés mozdulatainkat és ügyetlenkedéseinket megfelelően honorálja, sőt, ha nagyon odafigyelünk, még az eperárus hangját is ki lehet venni (ez utóbbit speciel nem igazán értem, hiszen az eper kifejezetten wimbledon-i különlegesség - a Margit szigeten legalábbis még soha nem próbáltak öklömnyi eperszemeket ráméröltetni...). Magyar részvételről egyelőre nincs hír, bár nem kizárt a dolog, hiszen az utóbbi időben mi is megjártuk a Világcsoportot...

3D HELI-SHOOTER



A Blue Byte erdetileg „3D Helicopter Shoot`em Up"-nak elkeresztelt játékát szerencsére időben átnevezte „3D Heli-Shooter"-nek, és habár az új cím még mindig meglehetősen fantáziátlan, legalább nem lehet azt mondani, hogy zsákbamacskát vennénk. Hiába is ragoznám túl a dolgot, egy 3D világban játszódó, „mezei" lövöldözős programról van szó (ami persze nem baj, szeretjük az ilyet...). Helikopterünkkel száguldozva lényegében mindenre lőnünk kell ami beúszik a látóterünkbe, legyen az barát vagy ellenség (na jó, a barátokra nem muszáj). Nyilván lesz valami kerettörténet is a játékhoz, de a stílust elnézve nem érdemes semmi világrengetőre számítani.

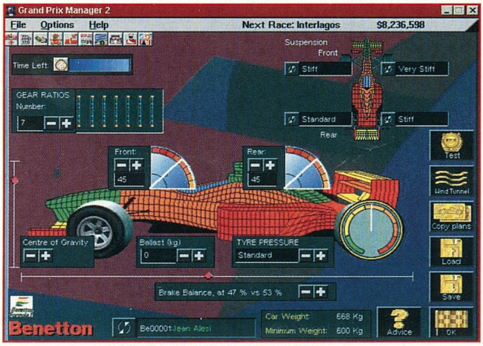
Jobban visszagondolva persze, lehet, hogy mégsem kéne „mezeinek" neveznem ezt a programot, hiszen a látvány magáért beszél és a sebességével sem voltak különösebb problémák. Nem mondom, az a bétaverzió amelynek alapján véleményt formáltam még közel sem száguldott annyira, mint az Archimedean Dynasty, de meggyőződésem, hogy mire a program jövő tavasszal a boltokba kerül -egyik ismerősöm szavaival élve- „úgy fog hasítani, mint a vaddisznó...".

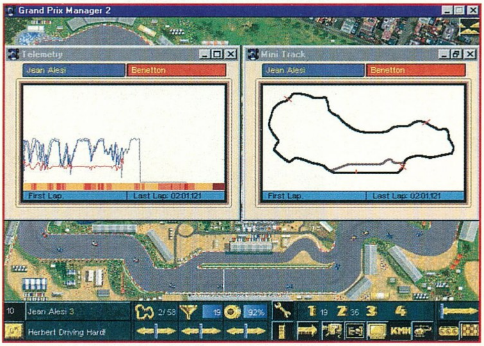
FX FIGHTER 2 AVAGY FX FIGHTER TURBO

Az FX Fighter a maga idejében elég kellemes verekedős játéknak számított PC-n, bár azzal mindenki tisztában volt, hogy minőségileg meg sem közelítette egyetlen konzolos társát sem. Persze ez még a DX4-100-asok aranykorában történt, úgyhogy figyelembevéve a felmutatott eredményt, egy árva szavunk sem lehet! 1996 végén, 1997 elején azonban már mások az elvárások, ráadásul a Virtual Fighter igen magasra tette a mércét. Az FX Fighter 2 -vagy FX Fighter Turbo- nemtitkoltan trónfosztásra készül, de hogy sikerül-e neki ez a tett, az csak a jövő zenéje. Az mindenesetre már most is biztos, hogy ez a program is kizárólag Windows 95 környezetben, DirectX támogatással készül. 2 új karakter, több tucatnyi új kombó, többjátékos üzemmód, modem támogatás stb. Várható megjelenés: 96 Karácsony

GRAND PRIX MANAGER 2

Ellentétben a Panzer General Deluxe bemutatóval, a Grand Prix Manager 2-ről nincsenek új információink, ellenben a Microprose kibocsájtott néhány új képet a játékról, amit most szeretnénk bemutatni nektek. Elméletileg ezek a képek sokkal szebbek és jobbak az előzöeknél, és habár én hosszas szemlélődés után sem tudtam lényeges különbségeket felfedezni a néhány számmal ezelőtti PC Guruban bemutatott képekhez képest, a legjobb talán, ha hiszek a fejlesztőknek, és a többit rátok bízom...





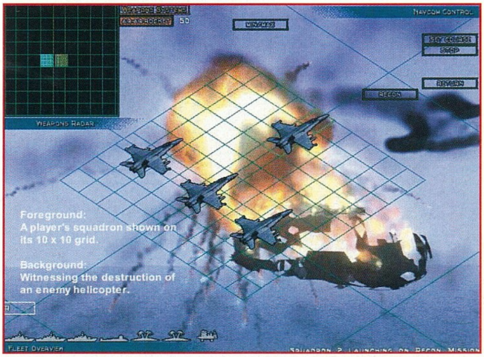
PANZER GENERAL DELUXE

A Panzer General Deluxe verziójáról sajnos még nem tudunk képet bemutatni, de úgy gondoltam, hogy a hír már magában -mindenféle képi támogatás nélkül- is megér pár sort. No szóval, a Panzer General-nak valamikor jövő tavasszal kiadják egy grafikailag „feltuningolt" változatát. Ez annyit jelent, hogy a megszokott felülnézet helyett egy gyönyörű 3D izometrikus nézőpontból irányíthatjuk kedvenc csapatainkat. Nem kell megijedni, a hexagonok azért megmaradtak, de az új rendszer segítségével már a tényleges tájra és domborzatra lesznek felfeszítve. Elméletileg a nagyobb városok legismertebb és leglátványosabb nevezetességei ugyancsak helyet kaptak a programban, így például Párizs ostrománál számíthatunk az Eifel torony felbukkanására.

A háttér mellett az összes ismert egységet is aprólékosan átrajzolták, illetve lerenderelték valamelyik 3D programban, úgyhogy az a Tigris bizony Tigrisnek fog kinézni! A tervek szerint visszatérnek a látványos animációk is, nem beszélve a rengeteg egyéb újdonságról, amiről még mi sem tudunk...

BATTLESHIP

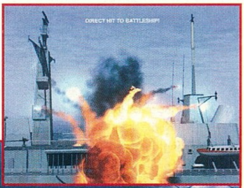
Nem tudom kinek mi jut eszébe a Torpedó című játékról, de nekem bizony a középiskolai matekórák, amelyek alatt az amőbát megunva általában ádáz „hajó-vadászatot" rendeztünk padtársammal. A Torpedó egy nagyon ősi játék, én például már igen zsenge ifjú koromban megtanultam nagypapámtól a sarkok

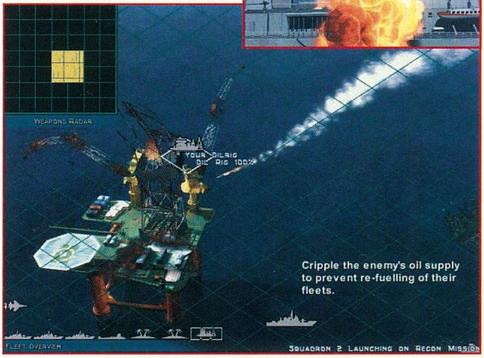


kilövését. Sokan azt hiszik, hogy csak a szerencsén múlik az egész, de valójában ennél sokkal többről van szó. Valószínűleg erre a nagy igazságra jöhettek rá a Battleship fejlesztői is, és így hosszú idő után ismét találkozhatunk a játék egy számítógépes reinkarnációjával.

Ezúttal persze azért sokkal többről lesz szó, mint egyszerűen a koordináták megjelölésével vaktában lövöldözni egy tízszer-tizes táblán. Mivel flottánk „királynője" egy hatalmas anyahajó, természetesen légierővel is rendelkezünk. Sőt, hogy még érdekesebbé tegyék a dolgokat, néhány tengeralattjáró is feltűnhet a színen. Az eseményeket rövid videobejátszások kísérik, amelyek nem túl hosszúak ahhoz, hogy kizökkentsenek a játékmenetből, és nem utolsó sorban olyan sok van belőlük, hogy igen sokáig kell próbálkoznunk, mire ismétlődéssel találkozhatunk. Az egyszerű „pusztítsd el az ellenséges flottát" feladat mellett olyan küldetéseket is teljesítenünk kell, mint például „x körön keresztül védd meg ezt a szigetet...". A programban elméletileg lesz mindenféle többjátékos támogatás, és így a hálózat mellett egy gépen is lehet majd többen játszani.

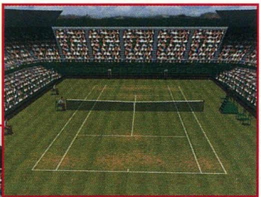
Várható megjelenés: 96 Karácsony

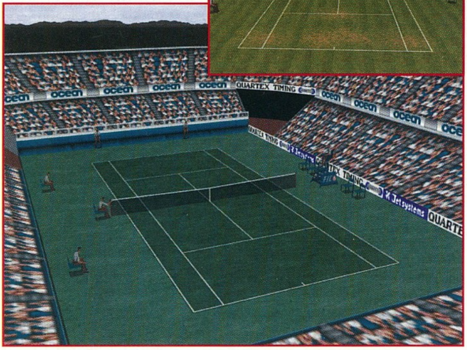




BREAKPOINT

Ebben a news-ban már írtam egy másik teniszprogramról -és az igazat megvallva írhatnék egy harmadikról is- úgyhogy a Breakpoint esetében megpróbálom egy kicsit rövidebbre fogni a mondandómat. Nos, a program igazi „érdekessége", hogy gépünk processzorkapacitását segítségül hívva valamilyen „Virtuális stadion" technika

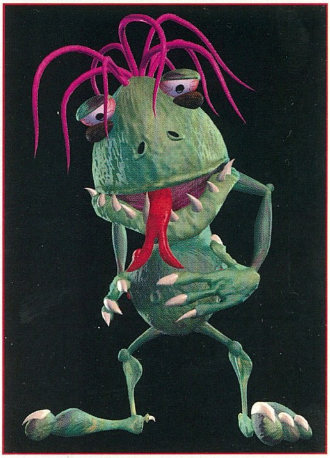




felhasználásával készült. Félreértések elkerülése végett, szó nincs az Electronic Arts híres sportsorozatának egy újabb epizódjáról, mindössze ebben a játékban is össze-vissza fog pörögni a pálya, no és persze ezer különféle nézetből követhetjük nyomon az eseményeket (szinte biztos, hogy kettőnél több használható nem lesz közöttük...). A programot egyébként az Ocean fejleszti és 96 elvárásainak megfelelően lesz benne egyéni vagy páros viadal, bajnokság, karrier, hálózati támogatás, hatalmas adatbázis és minden egyéb, ami egy jó kis számítógépes teniszezéshez nélkülözhetetlen. Grafikailag elég impresszíven festett a dolog, a kérdés csak az, hogy hogy fog mozogni a gépünkön..?

DOWN IN THE DUMPS

A „Down in the Dumps" című kalandjáték főhősei a kábé három centi magas Bulb család tagjai, akik űrhajójukkal a Béta-Centauri felé haladva szerencsétlenségükre összeütköztek néhány részeg idegennel, és így a roncsok társaságában a Földre zuhantak. Egészen pontosan New York egyik szeméttelepén egy sörösüvegben landoltak, a játékos feladata pedig űrhajójuk széthullott darabjait összeszedve segíteni nekik elhagyni bolygónkat. A problémákat csak tetézi, hogy ugyancsak a Földre pottyantak a gonosz idegenek is, akik hasonló indíttatástól vezérelve



szintén az űrhajó darabjait próbálják megkeresni. A játékot négy epizódra osztották fel a fejlesztők, amelyek mindegyikében a Bulb család más és más tagját irányíthatjuk. A program tagadhatatlanul magán hordozza Tex Avery klasszikusainak (The Simpsons, Beavis and Butthead) és Quentin Tarantino filmjeinek hatását. Grafikailg lenyűgöző a játék, a remek poénok miatt pedig igazi különlegességre számíthatunk.

BLOODLUST

97 első harmadában várhatjuk a Phillips Media legújabb 3D verekedős játékát, a Bloodlust-ot. A játék története meglehetősen érdekes, de legalábbis szokatlan. Ha jól értettem a dolgokat, az emberiség már javában meghódította a galaxis nagy részét, amikor ismeretlen ellenfél tűnt fel a láthatáron. A Barbárok -ahogy a Földiek elnevezték őket- iszonyú precizítással és kegyetlenséggel

foglalják vissza az emberiség által meghódított bolygókat, és a tendenciát elnézve csupán idő kérdése, hogy a Földre is eljussanak. Az egyetlen lehetőség, ha sikerül egyfajta „szuperhadsereget" létrehozni, amely aztán megfelelően fel tudná venni a küzdelmet a betolakodókkal. Ezt az ominózus „szuperhadsereget" -valami nagyokos ötletére- egy szuperharcos klónozásával kívánják létrehozni, no és persze a rengeteg jelentkező közül ki kell választani a legrátermettebbet! Éppen ezért egy hatalmas viadal veszi kezdetét, amelynek a végén csak a legjobb, a legügyesebb, no és persze a legerősebb marad életben. Ennyit a történetről...

Amit a játékról tudni kell az az, hogy nem kell róla semmi különöset tudni. 3D verekedés, látványos effektek, speciális kombók, egymás elleni játék és minden egyéb, ami ehhez a stílushoz tartozik...

UNREAL

Az Epic Megagames "Unreal" című játékáról régóta keringenek már pletykák, de mindezidáig nem sok konkrétumot lehetett róla tudni. Szerencsére azért néhány lenyűgöző képet be tudunk mutatni a készülőfélben lévő programról, bár megjelenési dátummal egyelőre még nem

szolgálhatunk. A látottak alapján első nekifutásra egy Quake vagy Doom klónra gondolhatnánk, de ha jobban megvizsgáljuk a dolgot, kiderül, hogy ennél azért lényegesen többről van szó. Igaz, itt is monszterekre lövöldözhetünk egy brilliáns 3D környezetben, de emellett azért

mást is csinálhatunk (azaz nem kell mindent lelőni, ami szembejön). Csak érdekességképpen, bizonyos tárgyak használatával átváltozhatunk a programban

szereplő 20 szörny egyikévé, ráadásul főhősünk valójában főhősnő. Az Unreal egyike lesz az első MMX által támogatott programoknak, de persze normál változat is készül belőle. Amennyiben pontosak az információink, kizárólag Windows 95 alatt, DirectX támogatással fog futni a játék, viszont cserébe Internet támogatásra is számíthatunk. Mozgás közben sajnos még nem láttuk a programot, de a hírek szerint 640x480-as felbontásban 16 millió színben tökéletesen fut - persze ki tudja milyen gépen...

BATTLETECH: MECH COMMANDER

Mechwarrior a Command & Conquer-rel keresztezve??? Nem hangzik rosszul, különösen most, hogy a Red Alert megjelenésével újabb ízelítőt kaphattunk a jó játék fogalmából. A program Microprose színekben megjelenő hivatalos FASA termék lesz valamikor 97 őszén, és

az eredeti elképzelések szerint a nagy klasszikushoz hasonló real-time akció, stratégiára számíthatunk. A rosszfiúkat jelen

esetben a Jade Falcon klán tagjai személyesítik meg, akik nem átallottak bolygónkat megtámadni. Egy katonai akadémia vezetőjeként a mi feladatunk a laktanya zöldfülű újoncait csatába vezetni az agresszorok ellen. Egyszerre 12 pilótát irányíthatunk, akik küldetésről küldetésre egyre több tapasztalatot szerezhetnek, és a kábé 50 bevetés végére igazi profivá válhatnak (már amennyiben sikeresen túlélik ügyködésünket...). Az akciórészek mellet egységeink ellátásáról is nekünk kell gondoskodni, a hasonló stílusú játékokból már jól ismert harctéri "salvage" összegyűjtésével. Minden tanítványunk más és más képességekkel rendelkezik, azaz van aki jó megfigyelő, van aki jól lő távolra és van aki a közelharc nagymestere. A fejlesztők természetesen szuper mesterséges intelligenciát ígérnek, de sok víznek kell még lefolynia a Dunán ahhoz, hogy mindebből lássunk is valami.

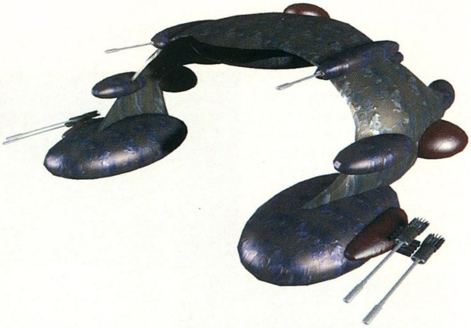
PRO PILOT

Harci repülőgépszimulátorokból évente több tucat is napvilágot lát, a polgári repülés szerelmesei azonban mindeddig kénytelenek voltak beérni a Microsoft Flight Simulator-ával. Igaz, ez utóbbi programhoz egyre-másra jelennek meg a különböző kiegészítők - "Budapest Scenario"-ról egyelőre még

nincs hír -, de véleményem szerint - a látványtól eltekintve - a FS nyújtotta élmény igen messze esik a tényleges repüléstől. A Sierra Pro Pilot-jában ugyan csak ötféle géppel repülhetünk (Cessna 172, Beechcraft Bonanza, Baron, King Air és Cessna Citation), de a magasabb frame rate és az egyéb extrák miatt valószínűleg még így is "életszagúbb" alkotásra számíthatunk. A program hasonló célkitűzésekkel készül, mint a Flight Simulator, így akik ezt a műfajt szeretik, kora tavasszal elkezdhetik figyelni a boltok kirakatait.

Del

Imperium Galactica



GT INTERACTIVE
2xCD, 486DX4-100, MS-DOS 5.0, SVGA, 8MB RAM, 30MB HD, MOUSE
Ismertebb hangkártyák

BIRODALOMÉPÍTÉS FELSŐFOKON

Az űr hideg kék-fekete színeit lézersugarak színezik át, átsuhan egy-két ismeretlen típusú rakéta, majd csönd lesz. A hang ugyan nem terjed,

de érezni lehet a feltűnő flotta első hajójának súlyát és tekintélyét. Nem is csoda, hiszen egy Mother-Ship közeledik éppen, a legnagyobbak egyike. A rengeteg háború ütötte seb bizonyossá teszi, hogy sok kalandot és harcot éltek meg már ők. Ha közelebb húzódunk a parancsnoki állás páncélüveg ablakához, akkor egy lelkes csapatot láthatunk, a pólójuk tanulsága szerint a Digital Reality team-hez tartoznak, és egészen véletlenül a falon egy piros-fehér-zöld zászló függ...

A kicsit költőire sikeredett bevezetőt azért tartottam elengedhetetlennek, hogy legalább ily módon is emléket állítsak a saját részemről egy project-nek, mely remélhetőleg a hazai játékszoftver-készítés eddigi legnagyobb durranása lesz. A fiúk nem ismeretlenek a PC GURU olvasótáborának, hiszen a Reunion nagyon sok stratégás szívet dobogtatott meg. Az Imperium Galactica azonban más, ha lehet mondani a fiúk felnőttek a feladathoz, mindenfajta tekintetben amit a szoftverfejlesztés jelent 1996-ban.

Mivel a játék teljes magyar beszéddel és szöveggel is meg fog jelenni, így igazából nem tartom szükségesnek, hogy minden kis ikon (márpedig van elég) jelentését bemutassam, annál is inkább, mert ez egy különszámnak is beillene. Inkább csak a fontosabb pontokat és összefüggéseket fogom feltárni (már amennyiben sikerül).

Alapvetően egy kolonizálós, építgetős űrstratégiáról van szó, mely az ilyen típusú játékok hagyományaira építkezik, azonban a készítők által beültetett story line és az alkalmazott kisebb mókák és huncutságok miatt sokkal többet nyújt. A játék kezdetén mint fiatal zöldfülű katonát, egy kietlen űrszektor egy kis szeletére helyeznek, ahol is különféle rendteremtő és javító feladatokat kell ellátnunk. Nagyon értelmes az az elgondolás, hogy nem rögtön jutunk hozzá az összes lehetőségünkhöz, hanem bizony meg kell szenvednünk ahhoz, hogy újabb rangba jussunk. A játék folyamán

egyébként 5 rangot kell megszereznünk.

A lényeges változások a 2 rangnál kezdődnek, hiszen innentől van jogunk arra, hogy gyártsunk különféle termékeket a bolygókon és az űrben. A 3 rang hozza meg a fejlesztés örömeit, mérnökeink már epedve várják, hogy kifejlesszék a legújabb mókákat az ellenség legnagyobb örömére. A negyedik szintre való átlépés csak a szokásos újabb tervezetek megjelenésével, míg az ötödik a diplomácia lehetőségének megjelenésével jár.

Nem fogom ismertetni a játékban előforduló feladatokat és a szintek átlépésének feltételeit, hiszen ezzel teljesen lelőném a poénokat. Ezek helyett inkább nézzük, hogy elvileg (5. szinten) hogyan használhatjuk a lehetőségeinket.

Mint minden ilyen típusú játékban itt is az a cél, hogy minél előbb, minél több bolygót foglaljunk el úgy, hogy kifejlesztünk (és legyártunk) minden elénk kerülő dolgot a kávédarálótól kezdve a Flagship-ig. Ennek szellemében a lehetséges építhető/gyártható dolgok a következők lehetnek:

ÉPÜLETEK

A bolygók felszínét népesíthetjük be a különféle alakzatokkal. Alapvetően energiát és élelmet kell termelnünk, valamint kórházi kapacitást és lakóhelyet kell biztosítanunk a peon-oknak. Ha ez megvan akkor tekingethetünk tovább, hogy milyen típusú épületek lehetnek még. A gyártáshoz és a fejlesztéshez kapcsolódva minden bolygón helyezhetünk el ilyen rendeltetésű dolgokat is, azonban figyeljünk arra, hogy gyártós épületekből max. 3, míg fejlesztésből csak 1 lehet a bolygón. Ennek akkor lesz nagy jelentősége, ha megkapjuk a fejlesztés jogát, hiszen itt ki van centizve (mint később látni fogjuk), hogy milyen típusúakra van szükségünk. Kellenek persze védelmi célú épületek és létesítmények is, ezeket a fegyvereknél fogom ismertetni. Vannak speciális épületek is ilyen pl. az űrkikötő és a trade center, ezeknek mind jól elkülöníthető speciális jelentősége van a játékban. Utoljára maradtak a jóléti intézmények (pl. templom, park, stadion) melyek „csupán csak" a lakosság morálját és persze az adózási vágyát növelik.

Apropó adózás. Ha már így szóba került, akkor tisztázzuk azt a tényt, hogy minden egyes peták bevételünk a tisztelt polgáraink zsebéből származik, így nem árt ha odafigyelünk arra, hogy miként is vélekednek irányunkban. Általánosságokban elmondható, hogy a következő dolgok lehetnek okai a nemtetszésnek (mely úgy jelentkezik, hogy a program kiírja a lakosok véleményét – pl. ők utálnak téged, vagy pedig úgy, hogy csökkenni kezd a lakosok száma, bár általában a kettő együtt szokott bekövetkezni). A legprózaibb ok az alap létesítményként szolgáló épületek hiánya, vagy kapacitás határának elérése (túllépése) – ilyenkor pusztán építenünk kell. A másik ok lehet a jóléti építmények hiánya, ezek nélkül ne is számítsunk rá, hogy jó lesz az adózási morál. Persze előfordulhat az is, hogy pusztán azért utálnak, mert felcsavartad az adó mértékét very high-ra, de ez már a te problémád. Az idegen fajú bolygók különösen renitensek szoktak, lenni a tippek között azért majd említek egy-két dolgot amivel meg lehet szelídíteni őket.

A FÖLDI FEGYVEREK

A kolóniákból adódóan léteznek földi telepítésű védelmi fegyverek is. Ezek végül is különféle erősségű ütegállások, melyek a bolygó légkörén átlőve igyekeznek megállítani a támadókat. Az ütegek védelmét szolgálja a shield-ek népes családja. Persze előfordulhat (nem is ritkán), hogy le tudnak szállni a támadók. Ilyenkor a nagy vezérhajókban tárolt földi csapatokat rakja ki a gép. Nekünk a központi épületben, illetve a speciális katonai objektumokban van lehetőségünk tárolni ezeket az egységeket (tankokat, rakétásokat, radarokat). A földi erőinket erősíthetik a fent említett épületek, melyek szintén rendelkeznek nem elhanyagolható védelemmel. Ha ellenfelünknek (vagy éppen nekünk ha mi támadunk) sikerült ledurrantani az összes egységet és már nincs ép katonai épület sem, akkor miénk lesz a bolygó.

Bár nem a Földön vannak, de szorosan hozzátartoznak a bolygónk védelméhez a légkör határán keringő űrállomások is, melyek fix fegyverzettel vannak ellátva, de mint látni fogjuk, igencsak meg tudják keseríteni az ellenség dolgát. Ide tartozik még az Orbital Factory is, mely a nagy hajók gyártását hivatott szolgálni és szintén kint kering, bár szerencsétlen általában első pillanatban elvérzik, hiszen nincs rajta fegyver.

A HAJÓK

Valószínűleg ezek fognak mindenkinek a legjobban tetszeni, hiszen igencsak tisztességes a választék. A legkisebb teremtmények a különböző típusú fighter-ek, melyek fix fegyverzettel jönnek ki az üzemből és csapatostul érdemes őket alkalmazni. A középső kategóriáit a Destroyer és Cruiser osztály

képviseli, melyeken már van lehetőségünk egy bizonyos fokig a fegyverzetek cseréjére is. Általában a lézereket, a shield-eket és a hajtóművet van módunk upgradelni, bár csak korlátozott fejlesztésű dolgokat tudunk ráakasztani. Az utolsó kategória a nagy hajók, melyek közül is a Flagship kategória lesz az amit legtöbbet fogunk használni. A lézerek mellett bombákat és rakétákat is tud szállítani, arról az apróságról nem is beszélve, hogy földi járműveket csak ettől az osztálytól felfele van módunk szállítani. Előfordul itt még egy-két kellemes dolog is, pl. a Mother Ship vagy a Levithan, melyeket úgy kell elképzelnünk, mint egy iszonyúan felturbózott Flag ship-et, mely főleg a hordozható dolgokban különbözik. Speciális hajó még a Colonization Ship, mely a még nem lakott bolygók betelepítésére szolgál.

FELSZERELÉSEK

Ha valaki eddig aggódott volna, hogy nem juthatunk elég védelemhez és támadó erőhöz a hadműveletekhez, akkor meg kell nyugtatnom mindenkit, hogy bőségesen áll rendelkezésünkre felszerelés. A legalapvetőbb felszerelést a lézerek (4 típus), az ágyúk (4 fajta), a rakéták (2 fajta + egy extra) és a bombák (2 fajta + 1 extra) alkotják. A rakétákat csak hajókra, míg a bombákat csak földi telepítésű dolgokra tudjuk használni. Igazából a különböző típusok csak erősségben (és persze árban) térnek el egymástól. Kivételt képez a Virus Bomb, mely némi vírusfertőzést okoz és a Multi-head missile, mely egy csinos robbanást produkál a becsapódás környezetében.

A nem támadó felszerelések közé olyan becses darabok tartoznak, mint pl. a radarok, shield-ek, ECM-ek (rakéta zavarók) és szállító konténerek, melyek mindegyikének fontos feladatát gondolom nem kell részleteznem. Az alapigazság egyébként az, hogy felszerelésből sosem elég, legalábbis ami a fejlettebb fajtákat illeti, ugyanis a típusváltások után irtózatos mennyiségű 1-es bombánk, rakétánk, vagy éppen lézerünk fog felhalmozódni a raktárakban, melyeket nem tudunk értékesíteni, vagy legalább odaajándékozni egy gyengébb fajnak (persze ez csak poén volt). Ez az egyik hiba egyébként a programban, bár igazából nincs nagy jelentősége, hiszen nem számottevő a fegyverek értéke, legalábbis egy 5. rang napi adójához képest.

KÉMKEDNI JÓ DOLOG

Szükségünk lesz némi kémműhold állományra is a játék során, hiszen csak ezek segítségével tudunk majd bolygókat kolonizálni, illetve persze nem árt tudni, hogy milyen bolygót kívánunk megtámadni. A sat-ok több típusa természetesen a fejlettség különböző szintjén áll.

A FEJLESZTÉS

Ha elértük a 3. szintet, akkor már senki nem állíthat meg minket abban, hogy kifejlesszük a szükséges eszközöket. Négy dolog szükségeltetik a fejlesztéshez. Az első az, hogy tudjuk mit is kell fejleszteni, a második, hogy legyen elég pénzünk, a harmadik, hogy a szükséges résztermékek (pl. egy rakéta a hajóhoz) a rendelkezésünkre álljon, míg az utolsó pedig az, hogy meghatározott mennyiségű fejlesztő bázisunk legyen a termék kifejlesztéséhez minden típusból. Az utolsó pont lesz a legnehezebb néha, hiszen ezekből az épületekből tudunk csak egyet telepíteni minden égitestre. Ha mindez a rendelkezésünkre áll, akkor nincs más dolgunk, mint elkezdjük a kidolgozást.

A TERMELÉS

Négy nagy kategóriában folyik a gyártás (az ehhez szükséges épületekhez igazodva). Mindegyik kategóriában (spaceships, equipment, weapons, buildings) maximum 5 terméket gyárthatunk egyszerre, mely termékek bent maradnak a gyártási listában, így a későbbiekben - ha ismét jelezzük az igényünket – máris indul a termelés. Az egyes részek között nincs összefüggés, teljesen különálló a kapacitás. Minden terméknél beállíthatunk egy fontossági sorrendet a gyártásban, a gép a rendelkezésre álló erőforrásokat ezek alapján osztja be.

A HAJÓK FELSZERELÉSE

Most, hogy már van mindenünk, össze kéne rakni a dolgokat.

Hajóinkat csak ott tudjuk tuningolni, ahol Military Space Port is található. A tucatnyi kacat ráaggatása nem lesz különösebben nehéz, maximum arra kell figyelnünk, hogy még véletlenül se felejtsük el jobb fegyverekre cserélni a matuzsálem korú kütyüket. Egyébként az Options képernyőn található két nagyon lényeges kapcsoló, melyek egyrészt a hajóink, másrészt a földi bázisok felszerelését

töltik fel készletekkel, ha rendelkezünk elegendő mennyiségű utánpótlással.

A CSILLAGTÉRKÉP

Valószínűleg itt fogunk a legtöbbet időzni, hiszen ez a játék központi képernyője. Láthatjuk itt a bolygóinkat (és persze az ellenségeseket is). A flották és a bolygók színe mindig megegyezik, nem árt ha figyelünk arra, hogy kibe kötünk bele. A fő tevékenység a hajók és flották mozgatása a képernyőn, mellyel nem lesz igazán nagy problémánk.

AZ ŰRHARC

Ha odatoljuk az arcunkat egy ellenséges flottához vagy éppen egy bolygóhoz, akkor számíthatunk rá, hogy némi ellenállásba fogunk ütközni. A csata kezdeténél lehetőségünk van rá, hogy beállítsuk a hajók formációját, mely elég lényeges lehet abból a szempontból, hogy mely hajótípussal kívánunk támadni. Mivel elég egyszerűen lehet kezelni az egységeket, így nem bonyolódom túlságosan nagy eszmefuttatásokba a témával kapcsolatban. Nagyon hamar kitapasztalhatjuk majd az egyes típusok gyengéit, valamint a fegyverek bevethetőségének akadályait (itt elsősorban a rakétaelhárító rendszerek igen magas fokú hatékonyságára gondolok). Arra azonban nagyon vigyázzunk, hogy űrharc közben nincs lehetőségünk kimenteni az állást! A védő bolygó (mi is) egyébként korlátozott számú fightert rendelhet a bolygó védelmére, bár meg kell vallani, ezek nem nagyon sokat érnek egy erős flotta ellen.

A FÖLDI HARC

Ha kilőttünk mindenkit a bolygó elől, akkor jön az érdekesebb földi harc. Ha jól vigyáztunk az egységeinkre, akkor most max. 42 egységgel szállhatunk ringbe. Induláskor le kell telepítenünk a hozott egységeket, majd indíthatjuk a csatát. Trükkök természetesen itt is vannak, ezeket egy kicsit arrébb találhatjátok meg. A célunk persze annyi, hogy az összes ellenfelet megsemmisítsük, a bolygón található katonai létesítményekkel egyetemben.

DIPLOMÁCIA

Mint már említettem, az 5. szint hozza meg a diplomácia lehetőségét. Feladatunk nagyon egyszerű lesz, hiszen „mindössze" igyekeznünk kell elérni, hogy jóba legyünk a nálunk erősebb fajokkal, míg a gyilokra kiszemelt áldozatok úgy sem érdekesek ebből a szempontból. Szövetségeket köthetünk a nekünk szimpatikus fajokkal, de vigyázzunk arra, hogy minden szövetség csak ideig-óráig él.

FAJOK

Velünk együtt 10 faj népesíti be a galaxist, így bőven lesz lehetőségünk rá, hogy kitapasztaljuk az idegen kultúrák viselkedését. Természetesen (és szerencsére) a különböző fajok különféle technikai szintről indulnak, így mindig ki kell szúrnunk, hogy ki legyen a következő ellenfelünk.

TIPPEK

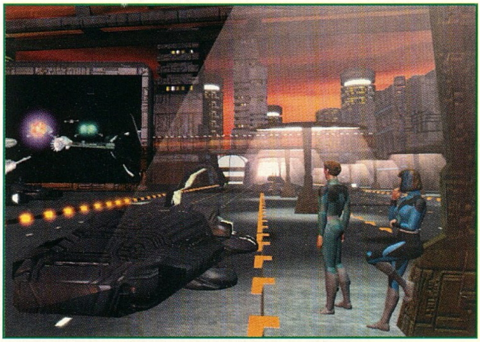
A legfontosabb tanács, hogy rebegjünk hálát a készítőknek a FREEZE funkció beépítéséért, mely segítségével mindenkor le tudjuk állítani az egyébként REAL-TIME harcot és mozgásokat. Nagy szükségünk lesz erre egyébként, mert különben nem győznénk a második szint után figyelni az összes hozzánk tartozó bolygóra.

Egy bolygón lévő erődöket és egyéb csúnya dolgokat nem csak úgy lehet elpusztítani, ha rögtön nekik rontunk, hanem az erőművek lerombolásával is. Ilyenkor megszűnik az energiaellátás (egy kis ikon kezd el villogni az áram nélkül maradt épületek) és máris üzemképtelen pl. a Fortress. Sajnos ezt a gép is ismeri, így nem leszünk egyedül evvel a taktikával.

Az űrharcnál mindig kapcsoljuk be a Fire Range kapcsolót, mert lehet, hogy szét tudunk lőni úgy egységeket, hogy azok el sem érnek minket. A kamikaze kapcsolót csak akkor használjuk, ha már tényleg nincs semmi más lehetőségünk.

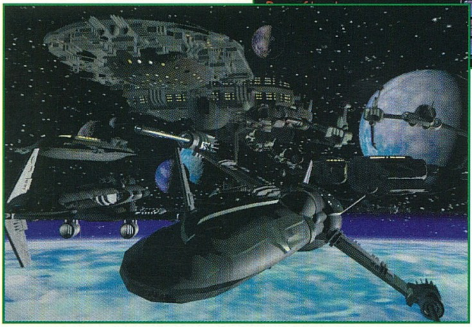
Ha elveszítünk egy bolygót, akkor mielőtt teljesen szétlövi a gép a berendezéseket, kapcsoljuk ki az erődöket annak reményében, hogy visszafoglaljuk nemsokára.

Ha nagyon meg akarunk védeni egy bolygót, akkor álljunk oda a flottánkkal, hiszen ilyenkor mindkettőt le kell győznie a gépnek. Persze ez visszafelé is igaz, próbáljuk meg a flottákat az űrben elkapni, így könnyebb dolgunk lesz.



A játékban még határozottabban érezni lehetett azt, hogy mindenképpen többen kell lőnünk egy egységet, mert így pillanatok alatt szét lehet kapni egy flag ship-et is a megfelelő fegyverekkel. Tehát koncentrálni kell a tűzerőt.

Nagyon vigyázzunk az idő pörgetésével, mert ilyenkor az ellenfeleink is fejlődnek, méghozzá tapasztalataim szerint ők mindig jobban ki tudják használni a rendelkezésre álló időt. Érdekes módon ennek pont ellentéte a szint lépés, ahol próbáljuk meg húzni a dolgot, hogy még jobban megerősödjünk és ki tudjunk mindenfélét fejleszteni.



Lázi alkalmazta szívesen a sorozatlövés technikáját, mely nagyon jól bevált, hiszen a lassú földi tűzvetők nem tudják rendesen követni a bombákat (melyeket egyébként ki tudnak lőni!!!), ha mindegyikre engedünk egyet.

Ha nagyon szükségünk van energiára és nem tudunk építeni (lásd első szint), akkor nyugodtan kikapcsolhatjuk az épületet, semmi baja nem lesz.

Ha megtehetjük (van rá pénzünk), akkor a fontosabb felszerelésekből (ágyú, lézer, tank, bomba, rakéta, stb.) állandóan termeljünk raktárra, mert nagyon rossz egy új flottát úgy felszerelni, hogy várni kell mondjuk egy mezei lézerre az induláshoz.

Figyeljünk arra, hogy a gyártás végét jelző üzenetet csak akkor kapjuk meg, ha már a rendelt összes darabszám készen van, így ennek előtte is használhatjuk a raktárba bekerült darabokat.

Ha az idegen népességű bolygó lakói rendetlenkednek, akkor telepítsünk oda 3 rendőrséget és máris megoldódnak a problémáink.

Ha jövedelmezőbbé akarunk tenni egy idegen bolygót, akkor telepítsük tele bankokkal és trade centerekkel, melyek alapfelállásban pénzt termelnek nekünk (bár ez igen költséges megoldás).

Ha lehetőségünk van rá, akkor mindenképpen nyírjuk ki a flotta nagy hajóit, még akkor is ha ez az életünkbe kerül, ugyanis e nélkül nem tudnak földre szállni a szárazföldi csapatok!!!

A földi támadó egységeink között minimum legyen 1 radar a pontos tájékozódáshoz és legalább 1 rakétás egység a feltűnő akna potyogtató ellenséges egység ellen, melyet igazán ezzel lehet jól kinyírni. Ha nincs ilyen egységünk akkor a legjobb taktika az, ha egyszerűen körülálljuk a mozgási területét és várunk arra, hogy odasétáljon az orrunk elé.

Ha nem tudunk igazán nagy túlerővel támadni, akkor a kis chicken fighter-eket irányítsuk be az ágyúk közé, hadd lövöldözzék azokat, mi pedig közben gyűrjük le a nagy hajókkal a védelmet. Egyébként a fighter-eket különben is nehezen találják el a behemót nagy földi telepítésű ágyúk, így különösen előnyös a dolog.

Ha ECM védelme van a nagy hajóknak, akkor a Multi-head rakétát küldjük bele a mellette elhaladó kis fighterbe, a durranás határozottan ugyanakkora lesz.

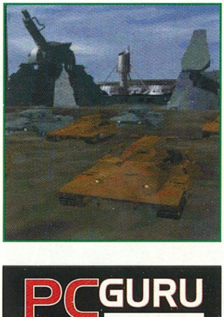
Nem nagyon etikus dolog, de legyen raktáron mindig 1-2-3 Space Base a legfejlettebb formából arra az esetre, ha megtámadnák egy bolygónkat. Ilyenkor kedélyes mozdulattal a Freeze közben kipakolhatjuk a bázisokat a bolygó elé. Persze volt már pofára esés, amikor a flotta irányt változtatott.

Utoljára maradt egy rövid értékelés. Sok apró pontatlansága mellett a program nagyon is megállja a helyét a mai stratégiai játékok között. Dicséretes a designerek tevékenysége, bár egy kicsit érdekes volt a váltás, hogy az elején az embert elborítják feladatokkal, a vége felé, meg már teljesen hiányoznak ezek a tevékenységek. Persze ez lehet, hogy nem is baj, hiszen a negyedik szinttől kezdve már nagyon fel kell kötnünk az alsóneműt. Egyébként szerintem az átlagosnál igencsak nehezebbre sikeredett a program (bár a teszterek és programozók folyamatosan további nehezítések mellett kardoskodtak), így nem kell elkeserednünk, ha úgy a 3. szint környékén elsőre nem sikerül továbbjutnunk.

Külön szeretnék még megemlékezni a magyar nyelvű digi betétek minőségéről, mely minden igényt kielégít, bár a szerepeket nem Harrison Fordok játsszák. Ennél már csak a folyamatosan megtalálható ray-tracelt animok tetszettek jobban, a játék hangulatát iszonyatosan feldobják a mindenhez elérhető kimondottan magas szintű animok. Úgy érzem, a grafikusok is minden elismerést megérdemelnek.

Nos, hölgyeim és uraim ez az Imperium Galactica, így 1996. vége felé, jobb, szebb és hatásosabb mint mostanában sok más program, így a hazai csemegét bátran ajánlhatom mindenkinek.

Bear™



PC GURU

95%

Egy a legjobbak közül

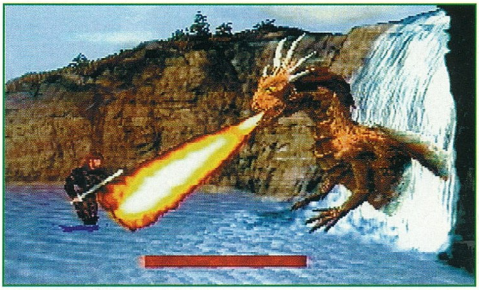
Dragonheart

Viseld el a forróságot

ACCLAIM
2xCD, 486DX2-66, Win '95, SVGA, 8MB RAM, 30MB HD, MOUSE
Hálózatban játszható
Sound Blaster comp.

Az Acclaim mostanában visszatért a régi, jól bevált recepthez. Hatalmas kiadó lévén rendelkezik elég pénzzel ahhoz, hogy megvásárolja a sikeres mozifilmek számítógépes adaptációjának jogait, ez pedig már fél út a sikerhez. Remek példája ennek, a Batman Forever, illetve a most bemutatásra kerülő Sárkányszív.

A homályból egy hatalmas szörnyeteg repült felém, sebesen, kegyetlen pillantása nem adott kétséget gonosz szándéka felől. A távolság vészesen fogyott, rémülten láttam hogy szájából tüzes lángok csapnak a levegőbe. Valahol itt ránthatta először össze a képernyőt a Win95, gondoskodva arról, hogy ne tudjuk nagyon beleélni magunkat a fantázia világába. Némi "szöszmötölés" után megszólalt a zene, igazi középkori hangulatot idézve, egyre jobba rángatva vissza a múltba. Elkezdődtek a kalandok, kíváncsian néztem mit is hoz a folytatás



A játékmenet erőteljesen követi a film cselekményét, legalábbis a szerkesztők szerint, sajnos ezt meg ítélni nem igazan tudom, hiszen a cikkleadás bőven a mozi premier előtt volt.(azaz ahogy szép lassan elhúzom... még két nap és már játsszák... sajnos az már semmiképpen nem fér bele.)

SÁRKÁNYSZÍV... GONOSZ HERCEGET TEREMT?

A játékban Sir Bowen szerepét kapjuk, nincs is más dolgunk mint, hogy "cselekedjünk az igazságosak összes akaratával és a szabadok összes erejével". Ez persze koránt sem lesz könnyű, még a sokat tapasztalt harcosnak sem, csak reménykedhetünk, hogy a régi képességeink nem hagynak cserben, a sötét napok alatt. Miután Einon herceg, súlyos sebet kapott, egyetlen mód volt a meggyógyítására, kétségbeesett anyja, Draco-hoz a sárkányhoz fordult segítségért. Aki a királynő iránt érzett tisztelete jeléül, saját szívének egy darabjával keltette életre az ifjú herceget.(akár csak a DragonLance-ban, a sárkányok itt is nagy erejű bölcs teremtmények, de hogy jók vagy rosszak ?... ezt emberi "szemmel" nehéz megítélni)

Nem tartott sokáig az örömködés, hiszen bár Einon új életre kelt teljesen megváltozott, a gonosz oldalra pártolt. Nekünk mint régi tanítójának (ki emlékezik a tehetséges és jószívű hercegre) végére kell járnunk az igazságnak.

LET'S PLAY...

Elsődleges fegyverünk jó lovaghoz híven egy kétkezes kard lesz, a későbbiek folyamán találhatunk íjat, vesszőket és páncélt. Nem kell mondanom mennyire hatásos egy nyílvessző a távolból, nem beszélve a biztonságosságáról. Ezek mellett felszedhetünk három féle serleget, az életerő pótlására, illetve mágikus kardot, robbanó nyílvesszőt, plusz életet. Az utóbbira szükségünk lesz rendesen, mert bár van némi tapasztalatom az ilyen játékokkal a Dragonheart, nem egy sétagalopp. A harc nagyon pörgő, nem sablonos, arról szó sincs, hogy egy pillanat alatt elintézzük az ellenfeleket. Használjuk gyakran a guggolást, közben védekezzünk serényen, sokszor ez a lovagokhoz nem méltó harcmodor lesz eredményes. Rendelkezünk tűrőképességgel, ha sokat hadonászunk a karddal, Sir Bowen elfárad, ilyenkor elkezd "lihegni" ott ahol van, a többiek meg szépen nekiesnek a védtelen lovagnak. Ahogy haladunk előre a játékban Draco bőrébe is belebújhatunk, ilyenkor kövessük a képernyőn megjelenő utasításokat.

Ezzel el is mondtam mindent, nincs más hátra minthogy számtalan erdőn, hegyen, barlangon, vízesésen, végigverekedjük magunkat, hogy a királyságra ismét a béke évei köszöntsenek.

VÉGRE EGY HANGULATOS JÁTÉK!

Végső soron nem kellett csalódni a Dragonheart-ban. Sőt lehet örömködni, mert nagyon jó a hangulata, gyönyörű a grafikája, igazi telitalálat. Külön felemlegetném a korhű CD track-eket, amik nagyon sokat dobnak a játékon. (Nem sok értékelhető fantasy akció játék születik mostanában... na most itt egy, "nincs mese" tisztítsuk meg a királyságot!)

Csongor the Shoebaron

PC GURU
89%
A Sötétség kora sötétebb letthála az Acclaim-nek.

Syndicate Wars
Az ügynök bosszúja

BULLFROG
2xCD, 486DX2-66, MS-DOS 6.2, SVGA, 8MB RAM, 55MB HD, MOUSE
SB, SB16, AWE32
Hálózatban és modemen játszható

Valamikor a távoli messzeségben létezett egy program, melyet Syndicate-nek hívtak. Voltak akik kedvelték, voltak akik nem. Nos, az idő egy kicsit elszállt a program felett, így nagy érdeklődéssel tekintettem a folytatásra, hogy mit is sikerült a kecskebékás fiúknak kivitelezni.

Az első találkozás a programmal katasztrofális volt. Egy közepes DX4-100-on próbáltam beüzemelni a kicsikét, de irtózatos eredménnyel.

Sajnos ki kell jelentenem, hogy Pentium erősségű gép alatt (bár az ajánlás DX2-66-ot tartalmaz) csak mazohistáknak ajánlott a game (de az kétségtelen, hogy ilyenkor is elindul).

A siránkozások után lássuk mi is változott a játékban. Mivel az alapkoncepció maradt, így továbbra is ajánlhatom az új versenyzőknek a korabeli cikkemet a témáról 93/9-10.

A játék felépítése a megszokott formát követi. Egy nagy multinacionális cég alkalmazottai vagyunk, 8 ügynökkel és némi felszereléssel bocsájtanak az utunkra, hogy megoldjuk a feladatokat. A 8 ügynökből egyszerre 4-et használhatunk. A bázison tartózkodva a következő lényegesebb dolgokat tehetjük:

FEJLESZTÉS

Régi jó hagyományokhoz hűen az androidjaink minden testrészét tovább fejleszthetjük, hiszen csak így tudják majd követni az ellenünk irányuló egyre durvább támadásokat. A belefektetett pénz arányában fejleszt a program. A fejlesztések nagyon egyértelműek lesznek, hiszen a láb pl. a gyorsabb mozgásra, a szem a jobb érzékelésre stb. valók.

FELSZERELÉS

A kifejlesztett, vagy éppen az ölünkbe hulló felszerelési tárgyakat itt vásárolhatjuk meg, illetve adhatjuk el (természetesen féláron). Van egy nagyon lényeges változás a programban itt. Eddig gyakorlatilag bármit hurcolhattunk a katonával, azonban ez a lehetőség megszűnt, így csak 1 db fegyvert vagy felszerelést vihetünk magunkkal. Szerintem ez igencsak nagy botorság, mivel ez előző részben pont az volt az érdekes, hogy össze tudtuk gyűjteni az ellenfeleink fegyvereit és ebből profitálhattunk. Ezért van az, hogy mindenki megijed a játék elején, hogy nem tudja felvenni az ellenfelek elejtett UZI-ját. Egyébként az alapfelszerelés nagyon hasonlít az eddigiekre, de a későbbiekben garantáltan találkozhatunk néhány meglepetéssel.

A KÜLDETÉSEK

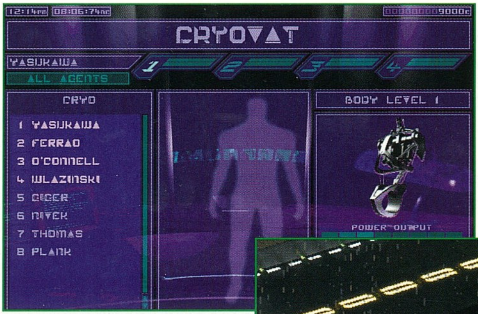
Igazából a szokásos stílusú bevetésekkel találkozhatunk, hiszen általában meg kell ölni valakiket, vagy éppen fogságba kell ejteni őket, vagy legjobb esetben kísérni és védeni kell az alanyokat. Persze akadhatnak más jellegű extra küldetések is, melyekben főleg bizonyos fejlesztéseket és tárgyakat kell megszereznünk. Mindenesetre a bevetések elején tájékoztatva leszünk mindenről.

AZ IRÁNYÍTÁS

Lehetőségünk van egyedül, vagy éppen több ügynökkel is mozogni egyszerre, a képernyő bal oldalán lévő kis satírozott rész szolgál a group-ba fogásra. nagyon lényeges, hogy ne felejtsük el bekapcsolni a fegyvereket (kivilágosodik az ábra), mert heveny kellemetlenségeink lehetnek belőle ha ezt elmulasztjuk. Egyébként nagyon könnyű az irányítás, hiszen a jobb egérgomb szolgál mindenfajta tevékenység elvégzésére, erről a megjelenő intelligens kurzor tájékoztat minket.

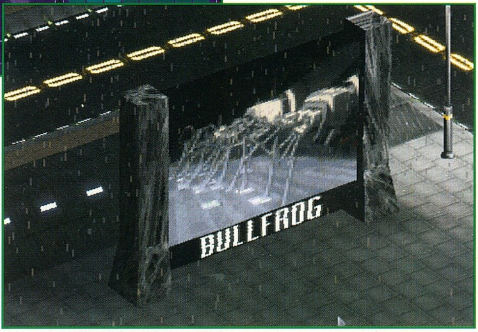
A JÁRMŰVEK

Kicsit nagyobb a választék mint az előző részben, a sima mezei kocsi mellett megjelent az APC és a Tank is, természetesen ebből rögtön kitalálhatjuk, hogy lesznek kicsit durvább küldetések is. A járművek mozgása egyébként sokkal kulturáltabb lett, kiküszöbölték azt a nagyon durva hibát, hogy csak a következő kereszteződésnél fordul meg ha véletlenül eltévesztettük az irányt. Egyébként nem árt ha a gépkönyv mellett a KRESZ szabályaival is tisztában vagyunk, mert nagyon gyakran előfordul, hogy elütik az embert.



A PÁLYÁK

Itt következik a legnagyobb újítás, hiszen a játéktér teljes felépítését vektorokkal oldották meg, mely azt eredményezi, hogy össze vissza forgathatjuk körbe-körbe, valamint zoom-olhatunk is. Sajnos „vagy nem sajnos" erre sűrűn szükségünk is lesz, hiszen olyan magasak az épületek, és olyan szűkek néha a sikátorok, hogy néha egyszerűen lehetetlen követni az embereinket, vagy éppen megtalálni a kiválasztott személyt. A sebesség gondoknak szerintem ez az elsődleges problémája. Tapasztalataink szerint egyébként pillanatnyilag nem létezik olyan gép, melyen nem szaggatna a mozgás SVGA-ban. Arra nagyon vigyázzunk, hogy VGA-ba visszalépve nagyon felgyorsulnak az események, így ha nem figyelünk oda, gyorsan a földön találhatjuk magunkat.



AZ ELLENFELEINK

Többfajta városlakó létezik, azonban a térképen zölddel jelölteket kísérjük nagyobb figyelemmel, mert nekik sérült chip jutott, így kissé agresszívabbak a kelleténél. Az igazán lényegesek a fehérek és a rózsaszínek, akik a cél személyeket, illetve direktben a Zealots nevű szekta tagjait jelképezik. Nagyon figyeljünk rájuk, mert általában igencsak fel vannak fegyverezve. A rendőrök (kék) most sem igazán kedvelnek minket, bár ez újítás az előző részhez képest, mert ha ott békén hagyta őket az ember, akkor nem lövöldöztek a vakvilágba állandóan.

Található még egy-két fura szerzet a játékban, ilyen pl. a védelmünkre kirendelt EWS, mely egy jókora pókhoz hasonlít.

A KIJELZŐK

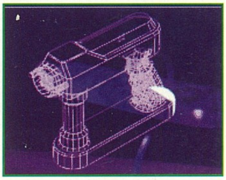
Minden egyes emberünknél megtalálható a szokásos kijelző, így a már jól ismert módon különféle drogokat és serkentő anyagokat juttathatunk a szervezetükbe a jobb működés érdekében, vigyázzunk azonban, mert ezek hatása csak ideiglenes (láthatjuk a csíkon), és ráadásul utána nem igazán lesz jó formában a pasas.

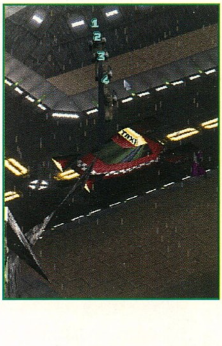
A FIZETSÉG

Természetesen némi fizetséget is kapunk a teljesített küldetésekért (bár mintha az első pár misszió alkalmából tanuló időszak címén valaki elsinkofálta volna). Igyekezzünk kedvére tenni megbízónknak, mert a töménytelen felszerelés kifejlesztésére és megvételére csak így lesz lehetőségünk.

Valahogy olyan érzésem volt az egész játék során, hogy én már evvel játszottam egyszer. Valahogy nagyon hasonlít a játék felépítése és kezelése az előző részhez (ami nem is lenne baj), azonban a küldetések is kissé egyhangúak. Kicsit zavart az átállás a forgathatós üzemmódra, márpedig e nélkül egyszerűen képtelenek leszünk normálisan végezni a tevékenységünket. A játéknak továbbra is megmaradt a nyomasztó (kicsit Blade Runner) hangulata, mely nagyon is jól illik a megapoliszok világához. Akinek tetszett az első rész az nem fog csalódni, legalábbis ami a játékot illeti, bár nem árt ha felkeresünk egy hardware-s üzletet előtte.

Bear™





PC GURU

85%

Csúcs 3D-s stratégia/akció kicsit erős hardware igénnyel.

Tomb Raider

Itt van már a Kánaán.....

CORE DESIGN
2xCD, 486DX4-100, MS-DOS 5.0 vagy Win '95, SVGA, VGA 8MB RAM, 15MB HD, MOUSE Ismertebb hangkártyák

A CD GURU-ban már számot adtunk (egy rövid ismertető erejéig) az Eidos Interactve és a Core Design közös produkciójáról, a Tomb Raider-ről, mely „belső körök" szerint, ha a boltokba kerül, akkor a '96-os év egyik nagy bestseller-e válhat belőle.

Nem kis dolog ez ha figyelembe vesszük, hogy a karácsonyi dömpingre minden magára valamit is adó cég kihoz egy siker várományos játékot, de bátran állíthatom, most, hogy egy héttel a hivatalos megjelenés előtt módom volt „végig rohanni" a végső változaton, hogy itt az évvége első igazán nagy szenzációja.

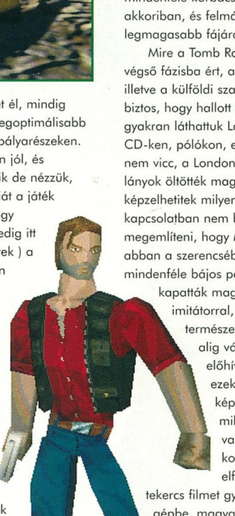
Általában nem szeretem a nagy szavakat, a túlzott ömlengést, de Lara Croft kalandjaival szemben nincs ellenszerem, ugyanis a Tomb Raider minden téren beváltotta a hozzá fűzött reményeket, esetenként messze túllépve azon a határon amit az ember az ígéretek alapján reálisnak tarthatott. (Lehet, hogy ez csak a magamféle pesszimisták előnye?)

Úgy gondoltam, helyénvaló egy rövidebb beszámoló a játékkal kapcsolatos érdekességekről, mielőtt még rátérünk a tippekre és az értékelésre.

ÉRDEKESSÉGEK A MEGJELENÉSIG... AMOLYAN MŰHELYTITKOK

A beharangozások újfajta stílust hirdettek, mely szerint egy kalandelemekkel átszőtt akciójátékot ültettek 3D-s környezetbe, és hogy teljes legyen a mű, az egészet egy „intelligens" harmadik személy nézőpontú kamerával keltették életre. A játékos tehát egy külső, „ún" harmadik személy nézőpontjából követheti végig az eseményeket, ahol a kamera önálló életet él, mindig megkeresve a létező legoptimálisabb perspektívát az adott pályarészeken. Persze ez mind nagyon jól, és tudományosan hangzik de nézzük, fektettek-e elég energiát a játék „történetére", hiszen egy kalandjátéknál (márpedig itt valami ilyesmit is ígértek) a sztori minősége erősen befolyásolja a hangulatot. Nos dicséretére legyen mondva a fejlesztőknek, nem elégedtek meg a nagy szavakkal, sőt a főszereplő személye köré kisebb fajta kultuszt teremtettek. Persze nem volt nehéz a dolog, hiszen Lara akit a játék során mi testesítünk meg, egy igazi álomlány. Kinek ne lenne szimpatikus egy belevaló nő, aki szexis, a mozgása leginkább egy párducéra emlékeztet, kecses, határozott, mindemellett jól bánik a fegyverekkel, nem beszélve arról, hogy az esze is a helyén van (na meg persze rokonlélek... útikönyveket ír), hiszen az antik kultúrák egyedülállóan elismert szakértője. Persze most sokan csöndesen megjegyezhetnék, főleg a sokra becsült másik nem olvasói közül, hogy nincs itt semmi nagy dolog, hiszen Lara nem más mint a női Indiana Jones, a hülyének is egyértelmű a dolog. Valóban, de hát nincs új a nap alatt, és valljuk be őszintén, hogy annak idején vagy akár még most is ki ne rajongott volna végletekig az „öreg" Harrison Ford-ért? (Emlékszem, hogy mindenféle korbácsokat kreáltam akkoriban, és felmásztam a kert legmagasabb fájára is....)

Mire a Tomb Raider fejlesztése a végső fázisba ért, aki olvassa a hazai, illetve a külföldi szaklapokat, szinte biztos, hogy hallott a játékról, gyakran láthattuk Lara-t címlapokon, CD-ken, pólókon, esetleg élőben. Ez nem vicc, a Londoni ECTS-en, modell lányok öltötték magukra a szerepet, képzelhetitek milyen sikerrel. Ezzel kapcsolatban nem bírom nem megemlíteni, hogy Mocsy és Laza abban a szerencsében részesült, hogy mindenféle bájos pózban lencsevégre kapatták magukat a sok kis imitátorral, fülig érő szájjal természetesen. Aztán itthon alig várta, hogy előhívassuk a képeket, ezek után meg képzelhetitek a fejét, mikor kiderült, hogy valaki, egy már korábban elfényképezett tekercs filmet gyömöszölt a gépbe, magyarán lehetett kidobni az egészet.



Ilyen sikeres megelőző kampány után, némileg kalandos körülmények közepette megkaptuk a teljes játékot.

TOMB RAIDER-AVAGY ALDJÁTOK AZ EIDOS NEVÉT

Miután elsötétült a képernyő, átkerültünk egy varázslatos világba, ahol Lara-t irányítva számtalan koron és ősi civilizáción kell keresztülvergődni magunkat. És itt jön a játék másik hatalmas vonzereje, a történelmi vonatkozása. Minden egyes pálya legendákhoz, mítoszokhoz kötődik, kezdve az egyiptomi istenektől a Dél-Amerikai ősi civilizációk istenkirályaiig, egészen a földön kívüli lények látogatásáig, az elveszett kontinens Atlantisz bukásáig, mindennel szembekerülünk. Gondolom sokan az olvasók közül is vonzódnak-e témakörökhöz, a misztikumokhoz, nekik valóságos lelki gyönyörűséget fognak okozni a különféle pályák, amik egy-egy letűnt világba kalauzolják Lara-t, 100%-osan az adott korra jellemző grafikai bravúrok mellett. Szerintem ez lenne a legmegfelelőbb jelző a grafikus stáb munkájára, hiszen a Tomb Raider-ben soha nem látott színvonalon elevenedik meg a múlt. De ne szaladjunk előre, a helyszín egyelőre a dél-amerikai Los Alamos.

A sivatag jellegzetes képe fogadja a nem létező szemtanút, aki ha élt volna valamikor az idők hajnalán, tekintetét riadtan az égre emeli. Perzselő hőség, a néma csöndet csak a szél monoton hangja töri meg, homokszemek kavarognak a levegőben. A horizonton egy tompa színű korong tűnik fel, nagy ívben csapódik a közeli sziklák tövébe. Amint elül az ütközés által keltett porvihar, az idegen szerkezet ajtaja feltárul, majd egy mechanika kiemel egy különös keretet. Közelebbről szemlélve láthatóvá válik egy másik civilizáció képviselője, aki egyelőre mozdulatlan, és nem ad életjelet magáról, ám dacára dermedtségének, méltóság és félelem vibrál a levegőben, a tájra baljós néma csönd telepszik.

Vált a kép, Calkuttaban vagyunk. A monitoron teljes nagyságban Lara, keze ügyében egyik nagysikerű úti beszámolója.

NÉHÁNY GONDOLAT A FŐHŐSNŐRŐL...

(persze csak a jó ízlés határain belül...)

Lara Croft nemesi család sarja, miután befejezte iskoláit egy gazdag Lordnak szánták feleségül. „Szerencséjére" azonban egyik utazása során a repülőgépe lezuhan a Himalája szívében. Egyetlen túlélőként megtanulja mire az első lakott faluig eljut, hogy vannak helyzetek mikor csak a saját képességeire támaszkodhat. Visszatérve Angliába többé már nem tud beilleszkedni a British felső körökbe, élete új fordulatot vesz. Az elkövetkező nyolc évet arra fordítja, hogy elsajátítson minden lényeges tudnivalót az ősi civilizációkról szerte az egész földgolyón. Nem pusztán „haszontalan" elméleti tudást halmoz, hanem beutazza a világot, piramisokat, palotákat rég elfeledett ősi helyeket kutat fel. Hamarosan útikönyveket ír, nem hétköznapi „kirándulásairól", melyek igen népszerűek lesznek. A történet kezdetekor épp Peruban tartózkodik, mikor is értékes információkat kap egy nagy hatalommal bíró ereklye létezéséről (továbbiakban csak Scion), nem sokat tétovázik, irány a hegyek mélye, a Scion feltételezett nyugvóhelye.

LARA IN ACTION....

Nagyjából ezek után kaparintjuk (végre) meg az irányítást, amennyiben nem gyakoroltuk be a Lara's Home-ban amit erre a célra raktak a játékba, kicsit szokjuk meg. Elsőre talán furcsa lesz, de mire keresztülvergődünk az első pályán, már nem lesz semmi amit ne tudnánk. Mindenféle speciális mozgásokat érhetünk el, csak használjuk a ctrl-t, és csimpaszkodunk, függünk, mászunk amit a helyzet megkíván. Gyakran szükségünk lesz arra, hogy nekifutásból ugorjunk el, és a végén kapaszkodjunk meg a túlsóparton, nem kell félni az ilyen nagy ugrásoktól, mert általában jól sikerülnek. Használjuk gyakran a shiftet ilyenkor sétálunk, az a nagy előnye, hogy bármilyen magasan is vagyunk Lara csak a peremig lavirozik, semmi esetre sem tudunk leesni. Én ritkán használtam a gurulást, de elengedhetetlen például a fogas ajtóknál, vagy jól jön a falból kiröppenő nyílvesszők ellen. Igazán biztonságosan nagy magasságokban úgy közlekedhetünk, ha használjuk a sétát és közben jobbra-balra oldalazunk. A legegyszerűbb ha ezen a módon próbáljuk meg a kameraállásokat is a nekünk megfelelő szögbe állítani. Bár a perspektívát mesterséges intelligencia kezeli, sokszor fogunk átkozódni mert nem lesz megfelelő a rálátásunk a dolgokra. Mindenféle trükköket

bevethetünk, a legjobb talán ha leugrunk a mélybe, és közben rátapadunk a ctrl-ra, ekkor zuhanás közben megkapaszkodunk a peremekben, innen forgatva a kamerát talán többet láthatunk. Mókás a dolog ha olyan a széle a sziklának, hogy nem lehet rajta lógni, elugrasz aztán szépen nyakát töri az a szerencsétlen lány, erre nem árt odafigyelni, érdekes, hogy csak a hatodik-hetedik pálya után rendszeresednek az ilyen aljasságok. Mellesleg itt fogunk találkozni az első komolyabb ellenfelekkel, egész pontosan Khamoon városában az obelixet védő múmiákkal. Addig eléggé sétagalopp a dolog és a nehézséget inkább az okozza, hogy megtaláljuk a helyes utat, később beszállnak az őrzők is, bonyolultabbak lesznek a pályák, nyugodtan rászánhatunk egy-egy napot, hogy végre meglássuk a kivezető utat. A legcélravezetőbb az lesz ha lesből, egy szikla vagy egy doboz tetejéről szétlőjük az alant ostobán rohangáló ilyen-olyan kreatúrákat. Ha nem tudjuk elkerülni a közelharcot folyamatos tüzelés mellett hátráljunk, sajnos Lara-t ilyenkor annyira elragadja a hév, hogy nem veszi figyelembe, ha végzett a célponttal továbbra is azt fogjuk trancsírozni. Egyszerű a megoldás egy pillanatra engedjük el a „ravaszt", ilyenkor az automata célkeresés befogja a legközelebb álló hullajelöltet. A space-szel váltunk át combat módba, ilyenkor nem tudunk use-olni semmit, csak ha elrakjuk a fegyvereket.

Kezdetben két sima pisztollyal indulunk, de a későbbiek folyamán találhatunk magnum-ot, shotgun-t, egyéb fegyvereket.

LÁSSUK CSAK MI VAN MÉG...

Léteznek természetesen titkos pályák, ezeket általában (az én tapasztalatom szerint) csak akkor fogjuk föllelni, ha elakadunk a sima játékmenetben, és össze-vissza bolyongunk az ősi romok között. A programozók előszeretettel rejtették ide a jobb fegyvereket, töltényeket és a plusz energiákat. Healt-ből létezik nagy és kicsi, nem érdemes spórolni a használatukkal mert lesz belőlük bőven a pályákon.

Nem szóltam még a tologatható kövekről, ezeket könnyű felismerni

mert minden oldalukon van egy karika. Mindenféle kisebb logikai feladatokat kell megoldani a tologatásukkal, úgyhogy bátran húzogassuk őket jobbra-balra, ugráljunk a tetejükre, ha ott vannak minden esetben „ők" a továbbjutás eszközei. (Egyszer elakadtam egy helyen mert nem vettem észre, hogy nem csak elhúzni, hanem a falba betolni is lehet a karikás köveket... aztán reggel négykor leesett a dolog...:})

Sokszor kénytelenek leszünk a víz alatt keresgélni, kapcsolókat, folyosókat, kulcsokat, szerencsére Lara remek úszó, jó sokáig bírja levegő nélkül, szó nincs azonban arról, hogy ne lelhetnénk halálunkat valamely elfeledett barlangban meghúzódó víz alatti tavacska mélyén. Az oxigénről a jobb sarokban levő csík tájékoztat, ügyeljünk arra is, hogy nem elegendő a felszínre emelkednünk, ki kell várnunk jó pár lélegzetvételt, hogy újra megteljen levegővel a tüdőnk. A víz alatt mindenféle szent krokodilok, meg kevésbé szent patkányok fognak ebédnek tekinteni, nem mindig tanácsos tehát nézelődni a szép falrajzokban. Ha olyan részhez érünk ahol be tudunk menni a víz alá, előbb mindig járjuk körbe a parton, és szedjük le a harcias állatokat. Utána már nyugodtan úszkálhatunk.

NÉHÁNY KONKRÉT SEGÍTSÉG

Amint belemerülünk játéba látni fogjuk, hogy az ősi népeknek elég unalmas élete lehetett, ugyanis sokszor azzal ütötték el az időt, hogy mindenféle csapdákat, logikai feladatokat ötlöttek ki a jövő kalandorai ellen. Óvatosan közlekedjünk hát, mert a múlt emlékei mindenhol ott lesznek, és nem szeretik a behatolókat.

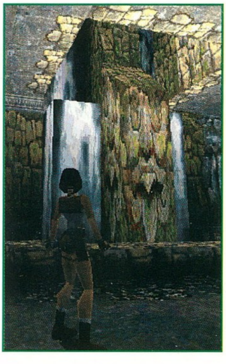
(Teljes leírásnak a stílusból kifolyólag nem sok értelmet látom, a húzósabb részekhez következzen némi kalauz.)

COLOSSEUM

...a küzdőtéri sziklákra fel lehet jutni, haladjunk a csúcstól lefelé és kössünk ki a kisebb köveken, itt egy keresztirányú ugrás után, vegyük észre az uralkodói balkont és egy függő-ugrással, bent is vagyunk. Itt kell majd használnunk a kulcsot amit az aréna egyik sarkában lévő ajtó mögött találunk. (Itt kell befelé tolni azt a fránya követ). Az állatok ketreceit úgy nyitjuk ha rálépünk a padlón lévő súlyérzékelő lapokra.

CISTERN

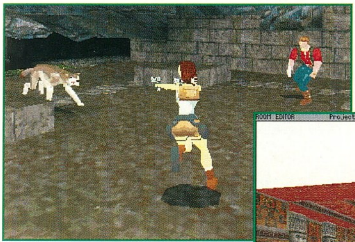
Keressük meg mindkét rozsdás kulcsot, engedjük le a víz szintjét és gyűjtsük be az ezüst, majd az arany kulcsot. Az utóbbi segítségével hozzuk el a második ezüstkulcsot és használjuk őket a kijutáshoz. Az egész nagyon egyszerűnek tűnik, én megmondom őszintén ezt a pályát többször is újrakezdtem, mert nem



találtam meg az egyik rusty key-t, úgyhogy leírom mi volt a probléma, talán más is belesik ebbe a hibába. A második rozsdás kulcs az egyik legfelső perem sarkában van, csak az a gond vele, hogy jól beleolvad a texturákba, és távolról nem lehet látni. Nézzünk hát ott jól körül...ha megvan már nem lesz probléma a továbbjutás.

PALACE MIDAS

Erre egy újabb éjszakám ment rá, mert mindent megcsináltam, összeszedtem a három ezüstrudat ami a kijáratot nyitja, de nem történt semmi. A megoldás a következő: a rudakat arannyá kell változtatni Midas törött szobrának a kezén. A szobrot a kerti panthenon tetejéről nyíló hatalmas barlangban találjuk, megtévesztő, hogy van ott egy medi



pack, miután felszedtük, azt hinné az ember itt végeztünk.

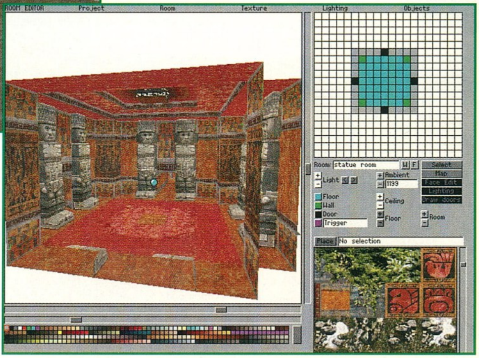
OBELISK OF KHAMOON

...nincs más dolgunk mit összeszedni a négy mágikus erejű szent ereklyét, Horus szemét, Ankh-ot, Aniubis lelkét, meg még valamit aminek most nem jut eszembe a neve.

A középső oszlop mind a négy oldalára nyílik egy csapóajtó, ezek kapcsolóit keresgéljük lázasan, csak ha megvannak akkor juthatunk tovább.

NATLAS MINES

Ezen a pályán nagyon sok mindent kell véghezvinni, szerencsére a dolgok többnyire adják magukat. Miután megöltük a cowboyt irány a kapcsolók... ugorjunk fel az oszlopokra és keressük meg a lávát, majd továbbmenve azt a szobát ahol a TNT-k vannak. Az egyik ládát robbantsuk fel a szomszéd szobában a csatornában lévő kapcsolóval. Végezzünk a görkoris sráccal, át a mozgó sziklákon, majd fel az oszlopokra. Használjuk a kapcsolót és a kockákat. Itt az ideje, hogy véget vessünk Boldy életének. Keressük meg a kijáratot és használjuk a kulcsot.



ATLANTIS

...a legfelső szinten találni fogunk egy idegent. A földön kívüli úgy néz ki mint Lara, és azt teszi amit mi teszünk, hanyagoljuk tehát a lövöldözést, mert nem vezet eredményre. Az ároknál amiben láva folyik, használjuk a parton lévő kapcsolókat, majd emeljük fel a hidak részeit, végül mielőtt összeomlana fussunk át a következő szobába és próbáljuk meg elvenni a Scion-t.

JÓBÓL IS MEGÁRT A SOK?

Nos igen, mire végigküzdöttem magam az utolsó részen a Nagy Piramison, igen csak elegem lett az egészből. Ettől függetlenül a Tomb Raider a legjobb játék amit az elmúlt félévben láttam, és tekintve az egésznek a profi körítését, sokáig még nem fogunk ebben a témában magasabb színvonalú programmal találkozni. A pályák kritikus szemmel nézve is gyönyörűek, hatalmas templomok, piramisok, völgyek, tavak, folyók, vízesések, szentélyek, az ember csak ül a gép előtt és percenként rohangál szólni a többieknek, ezt nézzétek meg, HIHETETLEN. A színek csodálatosak, a növényzet zöldje majd lemászik a monitorról, nem beszelve a víz alatti részekről, amik látványban lealázzák a Duke-ot, Quake-et, meg mindent. És hogy lehet-e mindezt fokozni? Nos van egy jó hírem: lehet. Hamarosan fenn lesz a Tomb Raider Home Pagen-en az a patch, mellyel lekezeli a 3D-FX kártyát, figyelembe véve az iszonyatos tudását amit a gyorsítóból ki lehet hozni, lehet majd újra döbbenni egyet (www.tombraider.com). A hangok jók voltak, a CD-s track-ekről nem tudok nyilatkozni...fúj a szél, susognak a levelek, meg ilyesmi az egész, fogjuk rá, hogy hangulatnövelő.

Mindenképpen SVGA-ban érdemes játszani, már csak azért is mert egyébként nehezen vesszük észre az eldugottabb színhelyeket. Dicséretére legyen mondva a programozóknak, hogy egy 133Pentiumon, high detail mellett (a full screen-nél eggyel kisebb ablakban), tökéletesen futott. Ez azt hiszem manapság igazán kellemesnek mondható, ja persze DOS alól, mert hogy az alatt is fut, gondolom Win95 alatt azért nem lenne ennyire rózsás a helyzet.

Szándékosan nem igazán merültem bele a folyamatosan bonyolódó történetbe, hiszen ez adja meg azt a pluszt, amiért érdemes még az utolsó néhány pályán is végig jutni (holott legszívesebben a pokolba kívánnánk már az egész ugra-bugrálást).

Mire vártok? Hódítsátok meg a Nagy Piramist, ott fény derül mindenre.

Shoebaron

PC GURU

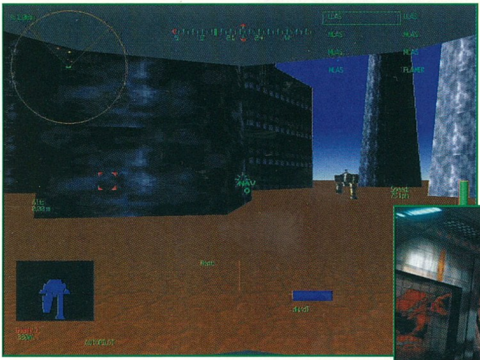
95%

Mintha nem is a Core játéka lenne: lenyűgöző, varázslatos, magávalragadó!

Mercenaries

A harmadik évezred zsoldosai

ACTIVISION
2xCD, 486DX4-100, MS-DOS 5.0 vagy Win '95, SVGA, 8MB RAM, 50MB HD, MOUSE
Ismertebb hangkártyák

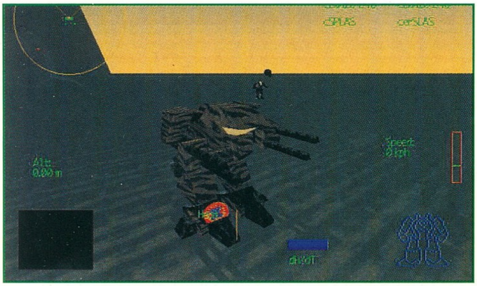


A tavalyi év egyik legjobb játéka volt a Mechwarrior 2. Az óriásrobotos játékok között számos újítást hozott – az első fontos dolog az volt, hogy jó néhány évi szünet után végre megjelent igényes játék, ami a FASA legendás Battletech univerzumában játszódott. Táblás stratégiai játékként indult, de lassanként összeállt a Battletech saga a maga óriásrobotokat irányító legendás hőseivel, a 3. évezred lovagjaival, sajátos társadalmával és történelmével. A Mechwarrior 2-ről szóló cikkben bemutattam ezt a világot, ahol minden a klánok és azok tagjainak dicsősége és a hírnév körül forgott. A klán érdekéért kegyetlen, de nemes harcokat folytattak egymással az óriásrobotok pilótái, melyért nem pénz, hanem rang és az ezzel együtt járó tisztelet járt. Ezt a korszakot azonban egy öldöklő polgárháború előzte meg. Hajdanán a Star League-ben egyesültek a világok, és a békés építkezés időszakát azóta csak az Aranykor-ként emlegetik, azonban a szövetség nagyformátumú vezetőjének, 2751-ben bekövetkezett halála után nem volt hozzá hasonló erejű és képességű utód, így széthullott a Star League, és ezzel véget ért az Aranykor, és felváltotta a legsötétebb polgárháború korszaka. Még a legendás Aleksandr Kerensky tábornok, a Star League hadseregének vezetője sem tudott rendet teremteni és az Inner Sphere-ből elmenekült leghívebb követőinek szűk csapatával a környező világokba. Ezt követően teljes anarchia bontakozott ki a belső szférában- 3039-et írunk (azaz 18 évvel járunk a Mechwarrior 2 kezdete előtt), öt túlélő uralkodó ház küzd egymással a hatalomért: a Federated Suns, a Lyran Commonwealth, a Draconis Combine a Free Worlds League és a Capellan Confederation. A polgárháború a kalandoroknak, a magányos hősöknek kedvez: akinek van egy harci robotja és bátorsága, az beállhat zsoldosnak valamelyik klán mellé. Kemény küldetések és időnként sok pénz várja a vállalkozó kedvű Mercenary-kat!

A folytatás (mely tulajdonképpen előzmény) többféle üzemmódot kínál a játékosnak. A legegyszerűbb az Instant action, ahol azonnal odapörkölhetünk néhány ellenséges robotnak. A második lehetőség, hogy egy fix kampányt választunk, ahol váltakozó oldalon kapunk mintegy 30 küldetést. Itt nem kell a robotunk fegyverzetének és felszerelésének menedzselésével foglalkoznunk, csak szép sorjában a küldetéseket kell teljesítenünk, ahogyan azt a Mechwarrior 2-ben és a Ghost Bear's Legacy-ban megszokhattuk. A kampány végén részt vehetünk a Tukayyid-i hatalmas csatában. A játék nagy újítása azonban a legösszetettebb fokozat választásával próbálható ki- ez pedig azt jelenti, hogy saját magunknak kell megkeresnünk a küldetésekkel a pénzt a robotunk javítására, fejlesztésére, esetleg új robot vásárlására. Ha jól küzdünk és gazdálkodunk, akkor akár egy három főből álló kis zsoldos osztagot is kiépíthetünk, mellyel aztán sokkal könnyebben teljesíthetők a küldetések. Ez a pénzközpontú világ érdekes, de szerintem nem annyira motiválja az embert az utolsó végig tartó küzdelemre, ezt a véleményemet több Mechwarrior 2-rajongó barátom osztja.

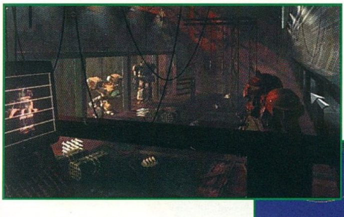
Érdemes még néhány szót szólni a manager részről. Az űrkikötőben levő irodában lehet a klánok szerződés-ajánlatai közül választani. Miután döntöttünk valamelyik mellett, fel kell fegyverezzük magunkat alaposan, mert egy-egy több küldetésből álló kampányt kell a robotunkkal végigcsinálnunk, és közben nem lesz módunk fegyver és

Az ember a küldetésekben nem a hőstetteket, hanem a legrövidebb kivezető utat keresi, és ennek nincs akkora hangulata, mint az előző részeknek. Milán barátom által említett példa nagyon jól szemlélteti ezt: egy bonusz küldetésben némi kis pénz ellenében kellett volna négy Nav-point-on végigvezetnie egy kezdő robotot. Ha teljesíti a küldetést, akkor többet veszített volna, mint nyer, mert a robotjának sérüléseinek javítása sokkal többe került volna, mint a kapott pénz. Így szépen otthagyta a fenébe a szerencsétlen amatőr pilótát, végigment a nav-point-okon sérülés nélkül, majd helló-t intett a küldetésnek. Ehhez hasonlóan, egy lövés nélkül végigcsinálható küldetéssel én is találkoztam. Ezek a fajta küldetések teljesen beleillenek a játék történetének hangulatába, de sok értelmüket nem látom.



lőszer-vásárlásra. Az egyik küldetésben elszenvedett sérülést “továbbvisszük” a következőre is, úgyhogy érdemes a nagyobb sérüléseket elkerülni, és takarékoskodni a lőszerrel. A robotunkat javítani és átszereltetni a kampány után tudjuk. A költségek ilyenkor több részből állnak: magának az alkatrésznek a megvásárlásából, és a roboton dolgozó szerelők béréből. Ez utóbbi irreálisan magas lett a játékban, tiszta rablás, amit egy egyszerű fegyvercseréért elkérnek. Kár az egész polgárháborúért – egyszerűbb lett volna szimplán a szerelőket lelőni, vagy jól megfenyegetni – persze akkor nem lenne se történet, se játék...

A manager-részt választva mintegy negyven küldetést játszunk végig, míg eljutunk a klánok elleni hősi csatához. Ezeket a küldetéseket egy véletlen-generátorral készítik a mintegy 60-féle alap-küldetés variálásával. Ez elvileg rengetegféle kombinációs lehetőséget jelent, de



egy-két végigjátszás után azért kiismerhetők a küldetéstípusok, és kicsit unalmassá válhat a játék. A programban 30-féle új, a belső szférára jellemző robottal lehetünk. Ezek között van egy-két nagyon jó, de sajnos többségük nem igazán használható semmire. A robotok mellett újdonság a légi támogatás és a tüzérség is. Érdekes új terepekkel is bővítették az eddigi arzenált, mint pl. egy űrhajó fedélzetén kellett légelhárítási feladatot ellátnom. A hirdetésben azt ígérték, hogy a csatatérről robotokat, alkatrészeket zsákmányolhatunk. Ez igazán izgalmas ez úgy lett volna, hogy ha egy küldetés során egy robotot nem semmisítünk meg teljesen, de mozgásképtelenné tesszük, akkor azt hazavihetjük. De ez nem így van-néhány küldetésenként a program "ad" nekünk némi alkatrészt vagy robotot, afféle ajándékként. Ez nevében ugyanaz mint amit ígértek, de mennyire más hangulata lett volna a szabad vadászatnak!

A játék grafikáján elég sokat változtattak: itt már minden objektum és az összes robot textúrázva van, és fény-effekteket is raktak a programba. Ha pl. kilövünk egy rakétát, akkor az megvilágítja a talajt, és lassan oszló füstcsíkot hagy maga mögött. Egyes küldetésekben romok égnek, míg másutt homokvihar dúl. Amiért kár, hogy szerintem elég elnagyoltak a textúrák, így nem olyan látványos a grafika, mint lehetne. Ami még mindig nagyon siralmas szerintem, azok a városi küldetések. Az épületek textúrái elég szegényesek, és ráadásul nincs közöttük szinte egy tereptárgy sem (azért megnézhették volna a Terminator Future Shock-ban levő városokat, ahol ezerféle tereptárgy között kell bóklásznunk, melyek akadályt és fedezéket egyaránt nyújtanak). Az embernek az az érzése, hogy hatalmas papírdobozok között bújócskázik. A program játszható akár 1024x768 felbontásban is, de ahhoz valami brutális erőgép kell. A Mercenaries nem igazán sieti el a grafikus megjelenítést- Pentium 120-on igazán csak VGA-ban élvezetes a program. A MercNet opciót választva (hálózaton) még tovább romlik a helyzet: két gyors pentiumos gépet összekötve, melyeken önmagukban jól ment a program 640x480-ban is, csak VGA-ban élvezhető a játék – mi lenne, ha még több gépet kapcsolnánk össze...? Egyébként a program modemen, LAN hálón és az Interneten keresztül is játszható.

A robotok mozgásának szimulációján viszont nagyon sokat javítottak: ha kilőjük egy robot egyik lábát, akkor nagy lomhán hasraesik. A talaj textúrázásának köszönhetően egy gyors robotot választva nagyon jól érezhető a sebesség és a gyorsulás. Az éjszakai látás-segítő (infrás) üzemmód nagyon látványos – főleg a robbanások –, de szinte ugyanannyira nem lehet látni rajta semmit, mintha a normál éjszakai sötétséget néznénk a szélvédőn keresztül.

A játékban levő küldetések színvonala nem változott – általában ugyanúgy elég változatosak és érdekesek, mint a Mechwarrior 2-ben. A tüzérség segítése, felderítés, megsemmisítő támadás, légvédelem, bázis védelme, őrjárat, stb... mind-mind szerepel a palettán. A küldetések nehézségében viszont jelentős változás történt: Easy fokozatban volt néhány olyan küldetés, ami jóval nehezebb volt, mint a Mechwarrior 2 bármely küldetése hard-on (bár ebben szerepe volt pl. az előbb említett duplán rossz éjszakai látási viszonyoknak). Az ellenfelek mesterséges intelligenciája sokat fejlődött az előző részek óta. Állandóan trükközni kell ellenük – a jump jet-eket állandóan kell használni, ezek segítségével nagy előnyre tehetünk szert az ütközetekben.

A Mercenaries zenéje kicsit más jellegű a történethez illeszkedve, mint az első két részben levő alapvetően elektronikus számok. Sokkal több „döngölős” gitár rész van benne, az eddigi hangzásvilággal keverve.

Akinek tetszett a Mechwarrior 2 és a Ghost Bear's Legacy, az a Mercenaries-ban sem fog csalódni – ugyanazt a gyors és színvonalas akciójátékot kapja kicsit frissített grafikával, és néhány új funkcióval kibővítve. A program azoknak nem fog annyira tetszeni, akik hozzám hasonlóan beleszerettek a Mechwarrior 2-ben megismert 3. évezredbeli lovagvilágba, és szembesülnek a Mercenaries-ban az ennek gyökeres ellentétét képező korszakkal, és a "bér-halál" intézményével.

Charlie

PC GURU

80%

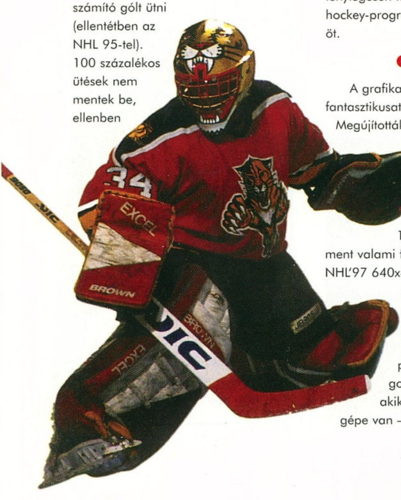
Élvezetes akciójáték a 3. évezred zsoldosai szerepében, a belső szféra robotjaiban a Tukayyid-i csatáig bezárólag.

NHL Hockey '97

Élő jégkorong-közvetítés PC-n

ELECTRONIC ARTS SPORTS
CD, P75, MS-DOS 5.0, Win '95, SVGA, 8MB RAM (DOS), 16 MB RAM (W95) 30MB HD, MOUSE Ismertebb hangkártyák

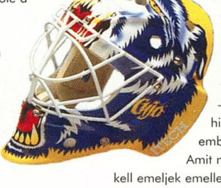
Az Electronic Arts hagyományosan, minden évben megjelenteti legsikeresebb sportjátékai frissített változatát. Az adatok aktualizálása mellett általában a programon magán is elég sokat változtatnak, újítanak. Így volt ez tavaly is, amikor az NHL 96-ban bevezették az új 3D megjelenítési rendszerüket. A játék első látásra, az első néhány meccs során nagyon impresszív volt, bár az hamar kiderült, hogy nem mindennapi erőgép kell hozzá, hogy mozgásba is lendüljön. Az első eufória után azonban sajnos kiderültek más hiányosságok is: igazából nem volt túl korrekt a program. A gólok legkevésbé sem voltak kiszámíthatóak, nem lehetett megtervezett támadásból biztosnak számító gólt ütni (ellentétben az NHL 95-tel). 100 százalékos ütések nem mentek be, ellenben



időnként a legváratlanabb helyzetekben estek gólok. Szóval hosszabb távon már nem volt olyan vonzó a dolog, amit mi sem bizonyít jobban, mint hogy inkább az NHL 95-tel játszottunk, és nem az NHL 96-tal. Ilyen előzmények után már óvatos duhajként néztem az ECTS-ről előzetesként hozott képeket. De szerencsére az EA Sports programozói is tanultak a hibáikból, és megcsinálták azt a játékot, mely ténylegesen leváltja az eddigi legjobb hockey-programnak számító NHL 95-öt.

GRAFIKA

A grafika terén valami egészen fantasztikusat alkottak az EA-nál. Megújították az egész megjelenítő rendszert, mely gyönyörű és nagyon gyors lett. Míg az NHL 96 SVGA-ban még egy 133-as Pentiumon sem ment valami folyamatosan, addig a NHL'97 640x480 full detail mellett is száguld már egy 120-as Pentiumon is (itt a DOS-os változatról van szó, a Win95-öst nem próbáltam). Azért emellett gondoltak azokra is, akiknek kisebb teljesítményű gépe van – 3 féle felbontás (640x480, 640x400 és 320x200) illetve 3 féle (normal, interlaced, doubled) grafikus üzemmód közül választhat a játékos. Az interlace üzemmódban csak minden második sort rajzol ki a program, ami jelentősen gyorsítja a megjelenítést, és 640x480 interlace felbontás mellett még mindig nagyon jól olvashatók a játékosokon és a tárgyakon a feliratok. A Doubled üzemmódban minden második sort kétszer rajzol ki a program – nekem nem tetszett túlságosan ez a megjelenítés, mert eléggé elmosódott lesz tőle a kép. Pentium 120-on 640x480 teljes részletességnél a grafika teljesen folyamatos volt, de szerintem kicsit lelassult a játékmenet, a játékosok lomhán reagáltak, ezért én a 640x400, vagy a 640x480 interlace üzemmódot tartom a legoptimálisabbnak. Az NHL 96-ban mint talán még emlékezhettek, kritikán aluli volt ahogyan a közönség kinézett – sajnos most sem csináltak e téren forradalmi újítást (pedig elkelt volna), de azért most már érdemes bekapcsolva hagyni. Egy kicsit térhatásúvá tették a nézőket, de sajnos még mindig színes buborékfejű emberek nézik a mérkőzéseket. Eddig még csak a grafika sebességéről esett szó, de érdemes elidőzni egy kicsit a megváltozott minőség és rendszer mellett. Az eddigi sprite-okra épített rendszert lecserélték, és egy textúrázott vektoros megjelenítéssel váltották fel (a`la Quake). Ennek az előnyeit mindenki ismeri.



A játékosok mozgása még soha nem volt ilyen élethű egyetlen sportjátékban sem (az Actua Soccer közelíti meg színvonalban). NHL játékosok mozgását képezték le motion capture technikával, szinte tökéletesen. A játékosok a programban ezerféleképpen lőnek, korcsolyáznak, esnek, bosszankodnak a kispadon,... egy hosszú sprint után pedig nagyokat fékeznek, ezzel felkaristolva a jeget – egyszerűen hihetetlen, amit az ember a képernyőn lát.

Amit mindenképpen ki kell emeljek emellett, az a kapusok mozgása: játék közben követik az eseményeket, jobbra-balra csúszkálnak, lövéskor vetődnek, gólkor pedig bosszankodva ütik a jeget. Még hosszasan mesélhetnék ezekről a látványos apróságokról, de nem teszem, mert ezt úgyis látni kell.

A rendszer másik előnye, hogy SVGA üzemmódban rendkívül

részletes lehet a grafika, és a tárgyakhoz közel menve sem válik pixelessé. A játékosok meze a játékban egy az egyben megegyezik a valóságban levőkkel – az összes emblémával, számmal és a névvel, valamint még a játékosok arca is látható!

Az előző részből ismert kamerák megmaradtak, de sokkal jobban használhatók mint eddig, mely annak köszönhető, hogy átvettek egy a sport-televízíózásban használt technikát, mely a korongot követő kamera mozgását "kisimítja", és így már nem rángat. Del-lel egy véleményen voltunk, hogy a 3-as számú kameranézet a legjobb: itt jól átlátható a pálya, és elég látványos is marad a program.

HANG

A játék hangjai szintén első osztályúak lettek. Újítás, hogy átvették az először a FIFA Soccer-ben

alkalmazott folyamatos kommentárt. Ez rendkívül hangulatos, csak az a baj vele, hogy gyors akciók és sok történés esetén kicsit lassan követi az eseményeket – néha volt olyan, hogy én már bőszen vittem ki a harmadomból a korongot, a kommentár pedig még éppen az utolsó, a kapumra leadott bombáról lelkendezett. Ez a "késés" azért nem ölt súlyos méreteket, és összességében viszont nagyon hangulatossá teszi a játékot. Ami érthetetlen okból borzasztó lett, az a Rink Speech. Ez a stadionban levő hangosbemondó lenne, ha nem kapcsolnám ki azonnal, ugyanis amint megszólal, elkezd szaggatni a grafika. Kár érte, mert különben nagyon jó "terem-hangzása" lenne, és sokat dobhatna még a hangulaton. A játék közbeni hangeffektek minősége viszont szerencsére kiváló: az ütközések, korong-csapódások, és a korcsolyázás hangjai rendkívül élethűek.

Irányítás téren az NHL 95 és a Wayne Gretzky Hockey 3 számított a csúcsnak, de az NHL 97 mindkettőn túltesz – könnyedén és ami nagyon fontos, korrektül irányíthatóak a játékosok. A játék szimulációja sokkal élethűbb, és ezáltal összetettebb lett. A játékosok csak bizonyos ívben tudnak megfordulni a pályán, illetve sprintek után először le kell fékezzenek. A passz-játék sokkal élethűbb, de egyúttal nehezebb is lett. Most már nekünk kell irányítani a passzokat, a korong nem találja meg önként csapattársunkat. Ami nagyon tetszett még, hogy a kapushoz nem ragad annyira a korong, mint az előző részben, így számtalanszor kipattan róla, mint a valódi meccseken. Ezekből a helyzetekből számos gólt lehet lőni vagy úgy, hogy megengedünk egy második lövést a játékossal, vagy rácsapunk egy a közelben tartózkodó csapattárssal- a korábbi változatokban erre csak elég ritkán volt

lehetőség, mert a kapussal való ütközéskor szinte mindig kapustámadást fújt a bíró.

Ami viszont nem tetszik a programban (és ebben Del is 100 százalékosan egyetértett velem), az a szabálytalanságok értékelése, avagy a bíráskodás. A Rules menüpont alatt, a Penalties pontban elvileg lehet szabályozni, hogy a bíró milyen szemüveget vegyen, milyen szigorú legyen, de ennek szinte semmi hatását nem éreztük. Alig-alig fújnak be egy-egy szabálytalanságot egy meccsen, és olyanokat is hagynak továbbmenni, amiért az NHL 96-ban nemhogy kiállítás, de büntető is járt nagyon helyesen. Remélhetőleg ez csak egy bug, amire küldenek frissítést, mert így a játék sokszor emlékeztet sorozatos bokszmeccsre jégkorong helyett, állandó szabálytalanságok tördelik szét a játékot. Sajnos meg kell jegyeznem, hogy emellett akad még néhány igen bosszantó bug a programban, pl. a kapus ráfekszik a korongra, és ezt a program néha elfelejti lefújni 3 másodperc után; időnként egy-egy ütközés után pedig irreális sebességgel száguld el a játékosom. Ezek a bosszantó hibák valószínűleg a nagy sietségben való megjelentetés miatt maradhattak benne a programban- remélem kijavítják hamarosan őket, mert így elég sokat rontanak a játék egyébként kiváló hangulatán.

KÖRÍTÉS ÉS ÉRTÉKELÉS

A játék körítése most is a szokott színvonalú-a menük nézegetése közben dögös rock-zene szól, minden SVGA és minden gyönyörű. Újítás, hogy most már az összes játékosról bekerült a programba egy-egy nagyfelbontású kép, valamint meg lehet nézni a kapusok sisakjait is. Az NHL bajnokság összes csapata mellett bekerültek fiktív nemzeti válogatottak is a programba, mint: USA, Canada, Oroszország, Skandinávia és Európa válogatottja. Dellel filóztunk, hogy ha ezt megcsinálták, akkor miért nem tudtak a Stanley-kupa mellé egy teljes VB-t is belerakni a programba. Végül arra a konklúzióra jutottunk, hogy valószínűleg azért, mert az amerikaiak és kanadaiak nem veszik komolyan a VB-t, ahol a legjobb kanadai és amerikai csapatok (akik még versenyben vannak a Stanley-kupáért) játékosai nem is játszanak. A program támogatja a Grip rendszert, modemeket és hálózaton akár nyolcan is játszhatunk vele.

Márt csak a szokásos értékelés maradt hátra, mely talán egy mondatban összefoglalható: új csillag született a jégkorong-játékok egén, melynek fénye kicsit még halovány az említett bug-ok miatt, de ha azokat kijavítják, akkor ez lesz a legfényesebb.

Charlie

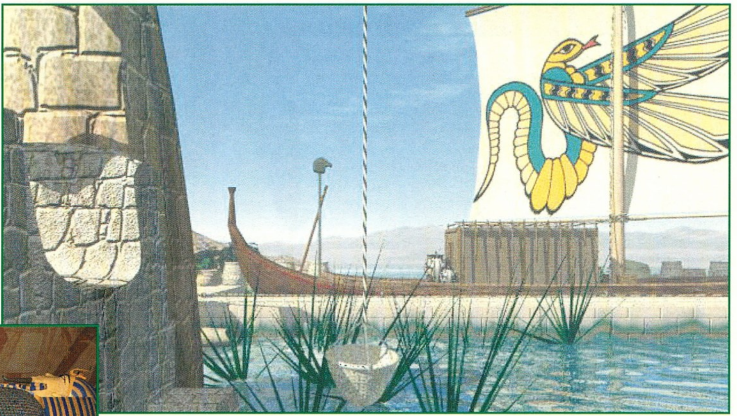
PC GURU

88%

Magasan a legjobb jégkorong-program, bosszantó bug-okkal megtűzdelve

Timelapse
Indiana Jones nyomdokain

GTE ENTERTAINMENT
2xCD, 486DX2-66, MS-DOS 5.0, Win 3.1 v. Win '95, SVGA, 8MB RAM, 56MB HD, MOUSE
Ismertebb hangkártyák



A több CD-s megahiper játékcsodák sok ember számára egyet jelentenek a játszhatatlan játékkal. Ők azok, akik ódzkodnak az insert CD#6-tól, és igazuk van. De a DVD világméretű elterjedéséig még várnunk kell, addig is így jönnek ki a

játékok. Namost ezek az emberek tegyék félre előítéleteiket, és vessenek egy pillantást a Timelapse gyönyörű állóképeire. Ez játék. Így kell kinéznie egy játéknak 1996 végén. Most persze mindenki azt mondhatja, hát kéremszépen, ha nekem lenne egy szilikonos gépem, akkor én is bírnék ilyet csinálni. Én ezt kötve hiszem. A játékban alaposabban elmélyülő játékos igen hamar ráeszmél, hogy a játék megírása mögött alapos kutatómunka lapul. A legapróbb részletig odafigyeltek a készítők, az illúziót minden szempontból tökéletesre csiszolták, egyszóval fantasztikusan alkottak. Az Ember tényleg ott érzi magát az ókori egyiptomban, szinte várja, hogy előbukkanjon egy bebalzsamozott fáraóhulla. Szóval ott kell lenni!

Az üzenetrögzítőn régi tudós haverunk, Alexander Nichols üzenete vár. Valami furcsa dolgot talált a Húsvét-szigeteken, egy barlangban. Valami furcsa szerkezet, amiben régmúlt korok képei tükröződnek vissza. Biztos benne, hogy nem emberkéz alkotta dolog...

A prof már vagy húsz éve keresi a mesés Atlantiszt. Hisz benne, hogy létezett és kíváncsi, mi lett vele. Biztos abban is, hogy az ősi civilizációknak, Egyiptom, Maya, Anasazi, valami közük van Atlantiszhoz. A közös kapocs az idegen szerkezet lehet. A prof ki fogja próbálni a szerkezetet.

A szigetre érkezve deklarálhatjuk, hogy a prof nincs sehol. Valószínűleg az idegen szerkezet csinált vele valamit. Ki kell derítenünk. Két fontos dolgot kell megtalálni. A prof naplóját és a fényképezőgépét. A napló sok fontos infot tartalmaz a professzor saját kezű írásával, illusztrációival. Igen hasznos olvasmány. A fényképezőnél vigyázni kell, hogy ne vigyük túlzásba a fotózást, mivel csak 36 kép áll rendelkezésre, de lesznek fontos dolgok, amiket muszáj lesz lefotózni.

Az irányítással senkinek sem lehet gondja. Az egér mellett a kurzornyíl gombokkal is mozoghatunk, a space aktiválja a menüt. Itt megnézhetjük az összes hot-key-t. A következő részben néhány tippet szeretnék adni azoknak, akik elakadtak valahol.

HÚSVÉT SZIGETEK

A napló és a fotomasina felszedése után lenn a parton jegyezzük meg a szobrok talpazatán levő és a hasán megjelenő jeleket. A táborban vegyük fel a doboz gyufát. Mellette a papíron a viharlámpa meggyújtásának módja látható, ezt jegyezzük meg. A másik asztalon a faragott kőre húzzuk rá a papírt, a ceruzával pedig satírozzuk át. A hat kiemelkedő jelet szintén jegyezzük fel (fotózható). A barlangban gyújtsuk meg a lámpát, és

menjünk beljebb. Az egyik helyen találunk 3 kéregető szobrot, szembe velük pedig egy elolvadó arcot. A kép bal oldalán található egy kis tál, amivel a lávát tudjuk lehűteni. A szobor szemében megjelenő jelek alapján, és a lejegyzett jelek alapján készítsünk 6 db maszkot (egyesével), és pakoljuk bele a kéregető szobrok megfelelő jellel jelölt kezébe. Ha jól csináltuk, egy hangot hallunk, balra fordulva bejuthatunk a titkos barlangba, ahol a furcsa szerkezet van. Itt a prof tűnik fel a gömb

belseljében, és tovább rimánkodik segítségünkért. A gömb mellett gombok vannan. A gombra, majd a gömbre klikkelve máris repülünk az adott korba.

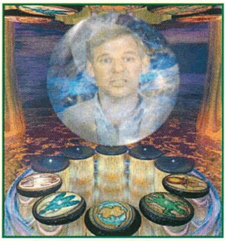
EGYIPTOM

Egy oszlopokkal körülvett helyre érkeztünk. Forduljunk meg, és vegyük alaposabban szemügyre a díszes medence ábráit. Kis kosarakat, meg karokat látunk, jegyezzük meg. A piramisba még nem tudunk bejutni, mivel nem tudjuk a kódot a bejárati ajtóhoz. A parton egy hajó vár. A feljegyzett adatok alapján merjünk vizet a tengerből, és rángassuk meg a karokat. A hajó kiszabadul, beszállás után megyünk is a túlpartra. A díszes csarnokot egy krokodil védi. A hátunk mögött találunk egy lándzsát. A kroki gigáját kissé megpiszkálva rögtön elmegy a kedve az ijesztgetéstől. A csarnokban egy emelvényen egy fej , alatta egy üveggömb látható. Az egyik oszlopon pedig egy szikrázó valami kapcsolókkal. A legalsó kapcsolót aktiválva az emelvényen levő szobor az üveggömb mozgatására elkezd morfolódni, és az üveggömbben is klf. jelek jelennek meg. Jegyezzük fel őket. A bal oldali szobában a kutya szobor a tabletta keresésére bíztat. A röntgen tükör segítségével az egyik korsóban megtaláljuk a láda kulcsát, a ládában pedig a kőtáblát – ami nem más, mint egy leltár. A táblán levő jelek számokat jelentenek. Számoljuk meg, hogy az egyes tárgyakból mennyi van a két sírkamrában, és máris képben leszünk. A jobb oldali kamrában az egyik láda 9 tekercset tartalmaz, amiket egyesével érdemes átolvasgatni. A tizedik tekercs egy faszobor hasába van elrejtve. Ez a tekercs fontos infókat tartalmaz. Az istenfejek mellett levő számokat jegyezzük fel. Fontos, hogy a fej előtt vagy után van a szám,

ugyanis az előtte levő számot kivonni, az utána levő számot hozzáadni kell. Erre a prof naplójában is találhatunk egy utalást a 30. oldal környékén. A csarnokot megkerülve egy oszlopsor vezet a hegyoldalhoz. Itt az oszlopokon levő jeleket – istenfej és szám – kell megegyezni. A kis kamrából továbbvezető utat egy kobra zárja el. A szobrok sorrendje megegyezik az oszlopokéval. A kristályokon be kell állítani az isten képét, alatta a papiruszon levő értékkel módosított számot, és legalulra a jelét. Ekkor egy vörös kristályt tudunk felvenni az asztal belsejéből. A kobra elmorfolódik sebesen a kristály hatására. Az út végén egy mély kútszerűség állja utunkat. A kristályt dobjuk bele. Most egy kb. kétperces movie következik, eléggé bután hangsúlyozott óegyiptomi angol nyelven, persze egy kukkot sem lehet érteni belőle. Ha az oszlopon levő kapcsolót megnyomjuk (előtte a szentély szikrázó oszlopjánál középre kell állítani a kapcsolót), akkor egy csigalépcső jön elő a falból. Továbbhaladva egy barlangbejárathoz érünk. Itt benn találunk egy fáraófejet, egy zárt szekrényt, és egy kígyós játékot. A játék szabályai egyszerűek. A játékos és a gép a dobótetraéder-rel felvátva dobnak, aki előbb eléri az utolsó kockát, az nyer. A kígyóknál választhatunk. Vagy adunk az ellenfélnek annyi gyémántot, amennyi vonalka a kígyó alatti kockán van, vagy visszacsúszuk a farkánál levő kockára. Ha nyertünk, akkor lekaphatjuk a falról a bámészkodó kék szemet, és ráilleszthetjük a szekrényre a párja mellé. A szekrényben megtaláljuk a skarabeusz gene-pod-ot. A falon levő jeleket jegyezzük fel. Kifele menet még megcsodálhatunk egy izgató szájú egyiptomi leányzót is. A szentélyben kapcsoljuk át a szikroszkópot a piramis jelzésre, és suhanjunk vissza a Nílus másik partjára. A piramis felé útban találunk egy szobrot, ami büszkén elmondja, hogy a skarabeusz megtalálási helyén találjuk meg a kulcsot is. Vagyis a szekrényben feljegyzett info a piramis ajtókódja. Nosza, próbáljuk ki! A szarkofág az időgéphez vezet vissza. Itt a prof jelentkezik megint, és bíztat a többi kor felderítésére is. De hogy mi fog történni, az már csak a következő PC GURU-ban fog kiderülni. Addig is jó kalandozást.

Persze illene azért egy véleményt is alkotni a játékról. Hát csak annyi, hogy félelmetesen szép, néhol kissé elgondolkodtató, de mindenképpen kiváló stuff a TimeLapse. Aki szereti a Myst és Journeyman Project típusú játékokat, az nem fog csalódni benne.

SAKMAN



PC GURU

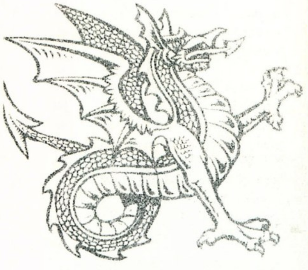
91%

A legszebb és leghangulatosabb renderelt kalandjáték, amit valaha is láttam.

Daggerfall

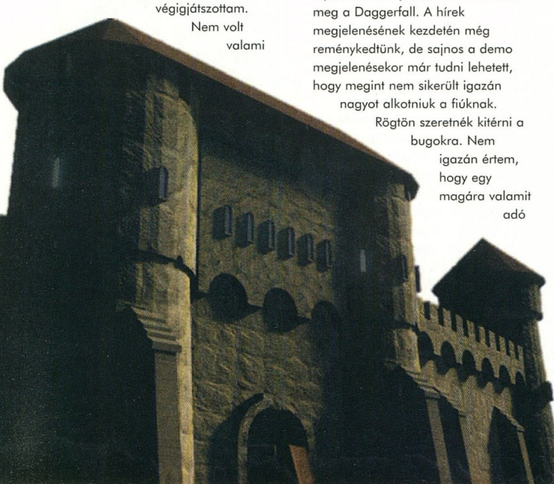
Csak erős idegzetűeknek!

BETHESDA
2xCD, 486DX2-66, MS-DOS 5.0, SVGA, 8MB RAM, 50MB HD, MOUSE SB, GUS



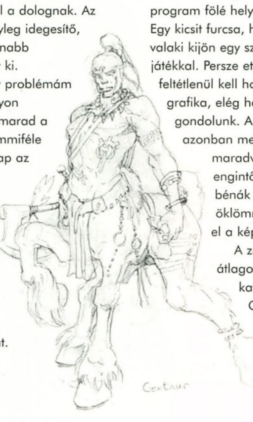
Néhány évvel ezelőtt már borzolta a kedélyeket egy Bethesda játék, nevezetesen az Arena.

Persze akkoriban még nem volt ekkora programbőség mint mostanában és elkövettem azt a hibát, hogy végigjátszottam. Nem volt valami nagy élvezet, mivel szinte minden küldetés ugyanolyan volt. El is lett felejtve elég gyorsan az egész dolog. A Bethesda azonban nem nyugodott bele a bukásba és rögtön elkezdte fejleszteni a folytatást. Ebből született meg a Daggerfall. A hírek megjelenésének kezdetén még reménykedtünk, de sajnos a demo megjelenésekor már tudni lehetett, hogy megint nem sikerült igazán nagyot alkotniuk a fiúknak.



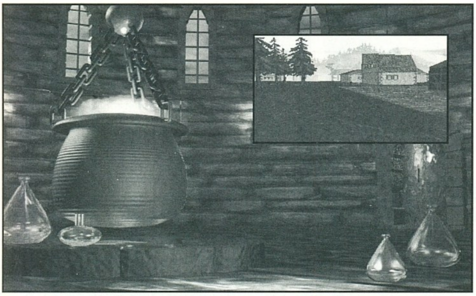
Rögtön szeretnék kitérni a bugokra. Nem igazán értem, hogy egy magára valamit adó teszter, hogy adhat ki egy ilyen bugos verziót a kezéből. Én elhiszem, hogy nehéz egy ilyet hibátlanul kiadni, de azért a problémák nagy része nem esztétikai jellegű. Az szinte már fel sem tűnik, hogy a szörnyek nagy része belelóg a falakba, mivel ez a része nem érdekel a dolognak. Az azonban már tényleg idegesítő, hogy a legváratlanabb helyzetekben fagy ki.

A másik nagy problémám az volt, hogy nagyon gyorsan magára marad a játékos. Szinte semmiféle támpontot nem kap az ember a sztorit illetően. Adva van több ezer város, falu, sírkert és dungeon. Ezek között kell kavarnunk, ami bizony elég időigényes feladat. Valamiért azt gondolták a programozók, hogy mi játékosok a fél életünket ebben a világban akarjuk eltölteni. Ez rendben is lenne akkor, ha valami motiválna bennünket, de így nem igazán van értelme a sok mászkálásnak.



Grafikailag sem tudom a többi program fölé helyezni a Daggerfall-t. Egy kicsit furcsa, hogy manapság valaki kijön egy szimpla VGA 3D játékkal. Persze ettől még nem feltétlenül kell hogy rossz legyen a grafika, elég ha csak a Quake-re gondolunk. A Daggerfall azonban messze el van maradva a Quake engintől. Közelről nagyon bénák a karakterek, öklömnyi pixelek csúfítják el a képernyőt.

A zene teljesen átlagos, már amikor nem kavarodik össze. Olyankor kicsit futurisztikus sistergésbe és sercegésbe



megy át, melyen csak a reset varázslat segít.

A legnagyobb gond azonban a sebesség kérdése volt. Smartdrive nélkül reménytelen a helyzetünk.

Minden kanyarban megáll tölteni a gép és akkor nem beszéltem még arról a pillanatról, amikor megjelenik az első szörny. Szinte mindent meg tudok bocsátani egy játéknak, de ezt az egyet soha. Nem értem, hogy miért nem emelt szót senki ez ellen. A mozgás sebességével nem is lenne olyan nagy baj, csakhát a folyamatosság...

Ennyi rossz után illik, hogy valami jót is mondjak, bár eléggé össze kell szednem magam ehhez. Elég sok karaktert indíthatunk, melyek különféle tulajdonsággal rendelkeznek. Persze ezek közül csak elég kevés az igazán használható. Talán a leghasználhatóbb karakter a Spellsword, aki ötvözi magában a harcos és a mágus legjobb tulajdonságait. Nem is nagyon éli túl az első csatákat az, aki mást indít. A harcosok még kezdetben kellemesnek tűnhetnek, de később a varázslatok hiányát igencsak meg fogjuk érezni. Talán a szintlépések rendszerét tudnám leginkább kiemelni ebben a játékban. Tegyük fel, hogy indítunk egy tolvaj karaktert. Lesznek neki elsődleges és fontos tulajdonságai (primary and major skills).

Ezek gyakorlásával tud csak szintet ugrani. Igaz ugyan, hogy fejlődik a többi tulajdonsága is, de ő attól még nem lesz jobb tolvaj. Akkor fog csak szintet ugrani, ha a lopást és a zárnyitást gyakorolja. Ez szerintem szenzációsan jó rendszer, minden szerepjátékban így kellene csinálni.

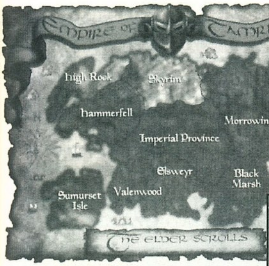
Nem lehet viszont ennyi jót elmondani a küldetésrendszerekről. Ez a pocsék szisztéma sajna megmaradt az Arenából. A program generálja a küldetéseket és gyakran előfordul az a csúf eset, hogy két ugyanolyan küldetést kapunk egymás után azzal a különbséggel, hogy a neveket kicserélték benne. Nem mondom, elég kiábrándító a dolog. A többi misszió nagy része is abból áll, hogy egy közeli dungeonban le kell mészárolnunk valami rosszfiút. Ez a baj ezekkel a küldetés-generátorokkal. Nem tudják hosszabb távra lekötni a játékos figyelmét. Inkább a mennyiségre mennek rá, nem pedig a minőségre. Külön röhejesnek tartom az anyagi juttatások rendszerét. Egy küldetés végrehajtása után kapok közel 200 aranyat. Persze ha egy megölt ellenfélről leszedem a páncélját, akkor azért könnyedén megkaphatom a háromszorosát is.

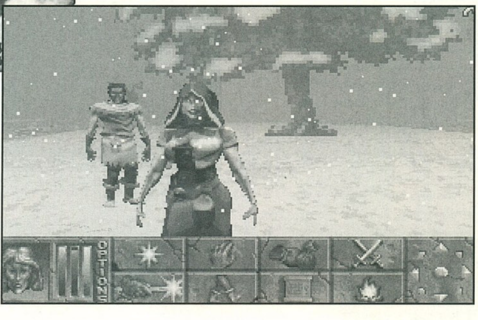
Nincs összhangban a hozam a befektetett munkával. Sokkal egyszerűbb ki-be járkálni valamelyik sírkamrában, a kincsek „újrateremtődnek". Ezzel a módszerrel elég hamar meg tudjuk alapozni az anyagi bázisunkat.

A Daggerfall harcrendszere is megér néhány keresetlen szót (már ha harcrendszernek lehet nevezni azt, hogy lenyomva tartjuk a jobb egérgombot és mint az őrült rángatjuk az egeret a képernyőn). Szinte semmi közünk nincs a harc kimeneteléhez, inkább csak imádkozhatunk, hogy mi találjunk be először. A csaták közben néha eszembe jut a Krondor vagy a Wizardry harcrendszere és felteszem magamban azt a kérdést, hogy van e olyan épeszű szerepjátékos, aki jobban preferálja ezt az eszement vagdalkozást.

Nagy kár, hogy ennyi tellett csak a Bethesda programozóitól. Végigjátszásról szó sem lehet, hiszen inkább szenvedtem vele mintsem játszottam. Van egy olyan érzésem, hogy ezután már nem lesz képük folytatni az Elders Scroll sorozatot. Persze láttunk már meglepő dolgokat ezen a piacon, de én azt hiszem, hogy egy akkora váltás kellene az egész készítőgárdában, hogy csak azok maradnának meg akik a fejlődésrendszert kigondolták. Nem is merem senkinek sem szívből ajánlani a Daggerfall-t. Inkább mindenki figyelje a PC GURU-t, hamarosan ugyanis teszteljük a Blizzard üdvöskéjét, a Diablo-t. Az lesz az igazi nagy durranás a szerepjátékok körében.

Mocsy





PC GURU

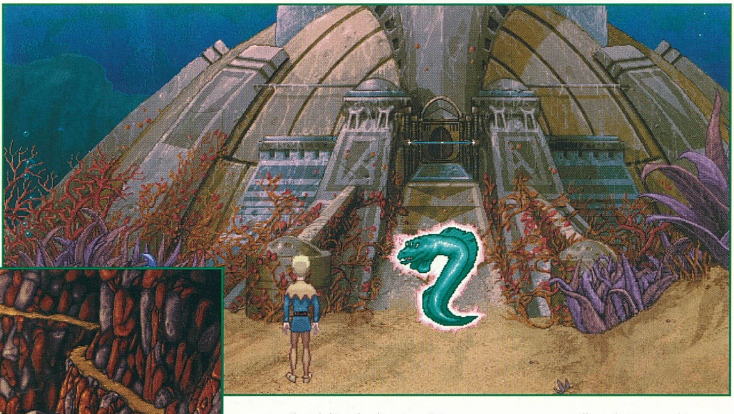
65%

Ugyanolyan unalmas mint az első rész. Senki se pazarolja rá a drága idejét!

Fable

Egyszer volt, hol nem volt...

TELSTAR
2xCD, 486DX2-66, MS-DOS 5.0 vagy Win '95, SVGA, 8MB RAM, 2MB HD, MOUSE
Ismertebb hangkártyák



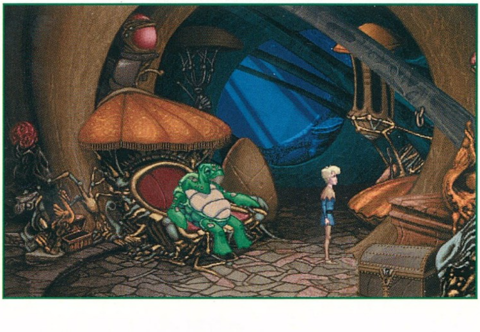
Igen, tulajdonképpen az alcímmel is kezdődhetne a leírás, hiszen a Fable egy gyönyörűen kivitelezett tündérmese. A Telstar

jóvoltából tesztelhetjük most ezt a szép kalandjátékot, melyről már volt szó néhány PC GURU-val ezelőtt. Akkor nyelvi nehézségek miatt nem tudtam vele komolyabban foglalkozni, de szerencsére azóta megjött a rendes angol verzió, s így végig is tudtam játszani. Az előző cikkemben már méltattam a program erényeit, ezért nem is nagyon akarom tovább húzni az időt. Következzen egy teljes leírás, melyből kiderül, hogyan is győzte le Quickthorpe a négy fenevadat, melyek a bolygó elpusztítására törekedtek.

THE FROZEN LANDS

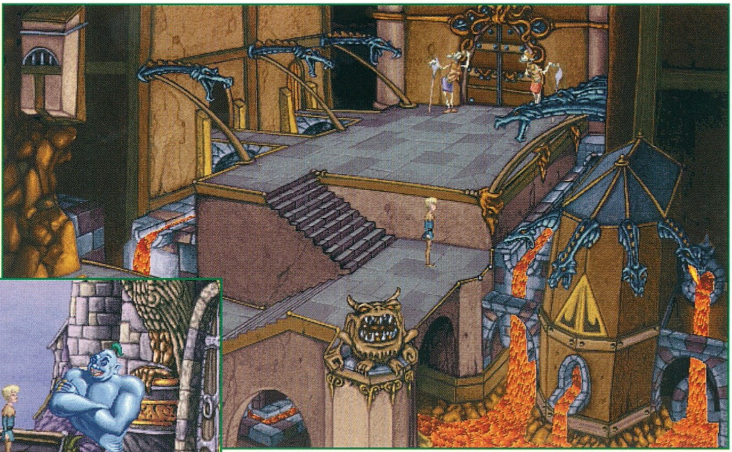
Quickthorp egy kis hegyi faluból indult el a nagy kalandra. A falu elöljárója még az indulás előtt kioktatta, megtudta, hogy az ő kezében van az egész bolygó sorsa. Négy gyémántot kell megkeresnie, melyek egy még nagyobb rejtély kulcsaiul szolgálnak. Az első a Fagyott Földeken található, egy szörnyű jégóriás birtokában. Rá hárul a feladat, hogy megszerezze. Búcsúajándékként még kap egy varázsamulettet, mely állítólag képes megvédeni a viselőjét a halottak szellemétől. Elég hasznos ajándéknak tűnik ezen az elhagyatott földön. A fiú első útja a közeli erdőbe vezetett, ahol egy jólöltözött haramia állta az útját.

Mivel pénze nem volt, ezért egy értékes régiséget kellett volna letétbe helyeznie a haramiánál. Mivel azonban nem volt nála semmi, ezért még várnia kellett az erdőn való átkeléssel. Inkább lement a közeli kis befagyott tóhoz, ahol egy hajó vesztegelt a parton. Rövid kutatás után sikerült kiszabadítania a Tó szellemét, akit már nagyon régen bebörtönöztek ide. Szegény nem győzött hálálkodni, s megajándékozta énjének egy kis részével. Az a szemét haramia azt sem akarta elfogadni, így kénytelen volt máshol körbenézni. A falutól északra egy kis rozoga híd állt. A túlparton álló vadász tanácsára nem mert rálépni. Helyette inkább a köveket részesítette előnyben, melyek átvezettek a sebes folyón. Ott egy öreg boszorkány háza várta. Az ablakban heverő macska szemei gonoszan csillogtak, így egyelőre nem próbálkozott meg azzal, hogy bemegy a házba. A ház hátsó részén talált egy pincelejárót, amelyet nem őrzött semmiféle teremtmény. A pincében talált aranyszobor keltette fel leginkább az érdeklődését. Ez már biztosan jó lesz a banditának. A házba bejutnia sem volt valami túl egyszerű. A macska már a legkisebb zaklatásra is átváltozott egy félelmetes szellemmé, még szerencse, hogy a halottűző talizmán éppen kéznél volt. A vak banya nem volt valami kedves



vele, de azért sikerült annyit kihúzni belőle, hogy merre lakik a gonosz óriás.

Az erdőben a szobor felajánlásával szabaddá vált az út, sőt a haramia még egy feladattal is megbízta. Egy tolvaj szarka ellopta a családi nyakéküket, amit vissza kellene szereznie. Egy közeli tisztáson ismét találkozott a vadásszal. Egy kút mellett várakozott az elveszett fiára. A kútba csak a hosszú kötéltekercs segítségével tudott lejutni, de az ott tapasztalt sötétség hamar



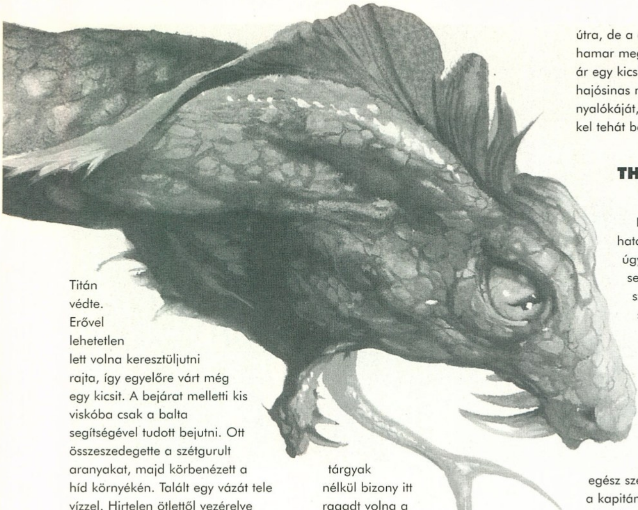
visszarettentette. Még szerencse, hogy a Tó szelleme sugárzott annyi fényt, hogy a közvetlen környezetét jól láthassa. Az alagútban talált két agyagtáblát, amiket ha összerakott, akkor egy hatalmas varázslatot alkalmazhatott. Egyelőre azonban még nem volt szüksége földrengésre, így hát eltette későbbre. Egy magányos fánál talált egy szarkafészket. Egy zacskó madáreleséggel elcsalta a fészkéről, majd zsákmányolt egy csodálatos nyakéket. A fatönk belsejében talált egy kapcsolót, mely segítségével megnyithatta a fa belsejébe vezető titkos lejáratot. A gyümölcsökhöz egyelőre nem nyúlt, ösztönösen megérezte, hogy mérgezőek. A csontváz ujján talált gyűrűt viszont elrakta, mivel elég nehéznek találta. Egy kicsivel lentebb, a szoborparkban talált egy félig eltemetett rozsdás pajzsot. Az újabb zsiványoktól azonban ez sem védte meg. Választhatott, vagy átadja a frissen szerzett aranygyűrűt vagy pedig hasbaszúrják. Érthető módon nem az utóbbit választotta. A gyűrű azonban meg volt átkozva. Amint ujjára húzta a banditavezér rögtön szörnyethalt. A társai persze rögtön szétfutottak, így nyugodtan kizsebelhette a halottat. Az aranyszoborért cserébe kapott egy pár kesztyűt a magányos haramiától, ami még a mérges szömörce káros hatásaitól is megvédte. Szedett is néhány finom gyümölcsöt. Nem messze attól a ponttól ahol megtámadták, talált egy kis ösvényt, amelyik egy ogre barlangjához vezetett. Cselesen elbújt egy bokor mögé, s így a szimatoló óriás nem vette észre.

A barlangba bejutni már gyerekjáték volt, a jutalom egy üveg olaj lett. A jégóriás kastélyát gonosz kölyenek vigyázták. Persze a földrengés varázslattal szemben nem volt sok esélyük. Egy közeli hegytetőn bukkant rá egy szerencsétlen hegymászó tetemére. A felszereléséből már csak egyetlen szál gyufa maradt meg.

A palota kapujában maga a jégóriás fogadta. Egy üveg olaj és egy szál lángoló gyufa látványától azonban hamar melege lett. Sürgősen el is párolgott a helyszínről. Az első ékkő megszerzéséhez már csak egy lézerakadályon kellett átvergődnie. Gondosan megtisztította a pajzsot egy rongydarabbal, majd a pajzs fedezékében átkelt a keresztűzön. Egy griffmadár várta már éhesen és türelmetlenül. Ebéd után azonnal indultak a Ködök földjére.

THE LANDS OF MIST

Erről a vidékről csak annyit tudott, hogy egy kegyetlen kígyódémon uralja. Tőle kellett megszereznie a második ékkövet. A démon szolgálatában állt az a gyíkember, aki a városba vezető utat elállta. Miután szóba elegyedett vele, kiderült, hogy szegény rettentő éhes, de még nagyon soká érkezik meg a váltás. Egy közeli híd alatt talált egy döglött rágcsálót, amit az őr jó étvággyal el is fogyasztott. Cserébe kapott egy kürtöt. Alaposabb vizsgálat után talált a hangszerben még két füldugót is. Amikor a Gyíkkirálynő mágikus dobját bevetette sehogy sem értette, hogy miért nem hat erre a kisfiúra. Szegény nem is sejtette, hogy mind a két füldugó használatba lett véve. A sikertelen kísérletek után a csalódott zenész mérgében egy fához csapta a dobot és örökre elmerült a mocsárban. A dob segítségével hamar elaltatta az őrt és a gyanakvását. Felszedte a dárdáját és az övén talált kulccsal besétált a toronyba. Ott magához vette a szétszórt tárgyakat, de a ketreccel sehogy sem boldogult. A mocsáron keresztül vezetett az út a Pók tanyájához. Nem is kellett sokáig várni, hogy megjelenjen, még szerencse, hogy a kürt hangjára visszatakarodott a mélybe. Az egyik halott maradványai között talált egy arany kulcsocskát, amely pont a toronyban talált ketrec zárjába illett. Egy faerie-t szabadított ki, aki sok hasznos tanáccsal látta el. Búcsúzóul még megkérte, látogassa meg öreg barátját, a könyvtárost. A város bejáratát egy



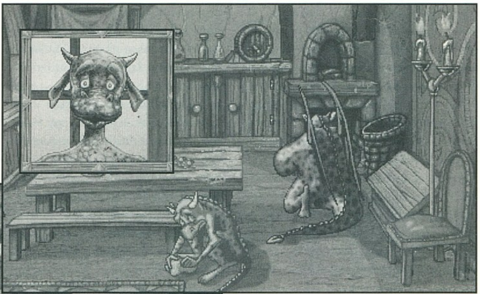
Titán védte. Erővel lehetetlen lett volna keresztüljutni rajta, így egyelőre várt még egy kicsit. A bejárat melletti kis viskóba csak a balta segítségével tudott bejutni. Ott összeszedegette a szétgurult aranyakat, majd körbenézett a híd környékén. Talált egy vázát tele vízzel. Hirtelen ötlettől vezérelve beleszórta a tündétől kapott varázsport a vízbe. A bekövetkező robbanás hatására a Titán jobbnak látta elkotródni. A lépőkövek megfelelő használata után sikerült bejutnia a városba. Az öreg koldus nem volt valami barátságos kedvében, főleg miután a gargoyle-ok családfője letépte a lábát. Persze Quickthorpe megint egy kicsit későn érkezett. Az ominózus lábszár már rég a gargoyle apuka bendőjét terhelte. Bosszúból ellopta a kisebbik gyerek szájából a nyalókát. A könyvtáros nem hitt a szemének, amikor meglátta az elveszettnek hitt könyvét, amit a fiú a torony óta cipelt magával. A kapott információk és tárgyak nélkül bizony itt ragadt volna a főhős, de így ismét tovább tudott lépni egyet. A kapott kulccsal kiszabadította a tér közepén raboskodó gargoyle-t, majd bemerészkedett a kígyódémon szentélyébe. Itt már várta a hüllő. Egy meglepetésszerű dárdavetésre azonban nem számított, így kénytelen volt megválni az életétől és egy ékkőtől.

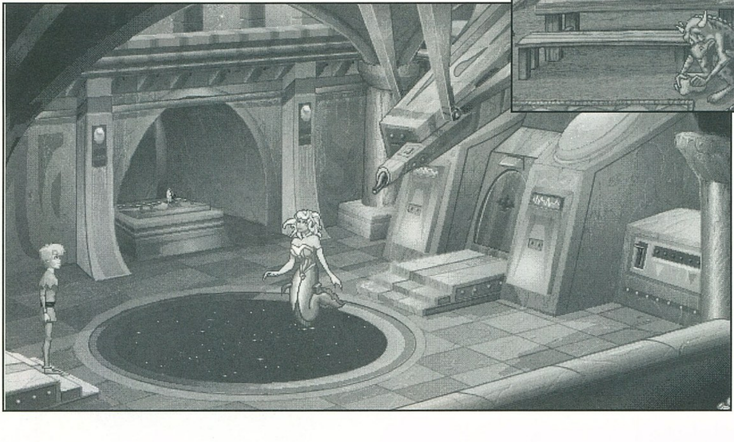
Az öreg koldus egy arany fejében hajlandó volt néhány érdekes történetet elmesélni az Elsüllyedt Erődről, ahol állítólag a félelmetes medúza őrzi a harmadik ékkövet. A léghajó kapitánya először persze nem akarja elvinni a fiút erre a veszélyes útra, de a csengő aranyak hatására hamar megváltozik a véleménye. Az ár egy kicsit borsos, de miután a hajósinas megkapta a maga nyalókáját, minden megoldódik. Útra kel tehát barátunk a tenger fenekére.

THE FORGOTTEN FORTRESS

Pont a léghajó alatt egy hatalmas cápa vert tanyát, úgyhogy vízbeugrásról szó sem lehetett. A kapitány szobájába bejutva sikerült szert tennie egy elég hasznos varázslatra. Ennek segítségével lélegezni tud a víz alatt. A hajófenékben megtalálta a legénység élelmiszerkészletét. Preparálta egy kis toxikus üzemanyaggal, majd az egész szeretetcsomagot beborította a kapitány kéthetes büdös zoknijával. Azóta is tanakodik azon, hogy a cápa a méregtől avagy a zoknitól dobta e fel az uszonyát. Rövid, de érzéketlen búcsú után elköszönt a kapitánytól és a tengerbe vetette magát. A tengeralatti birodalom egyből lenyűgözte nyüzsgő forgatagával. A fenéken található kagylókat sorra nyitogatta ki a

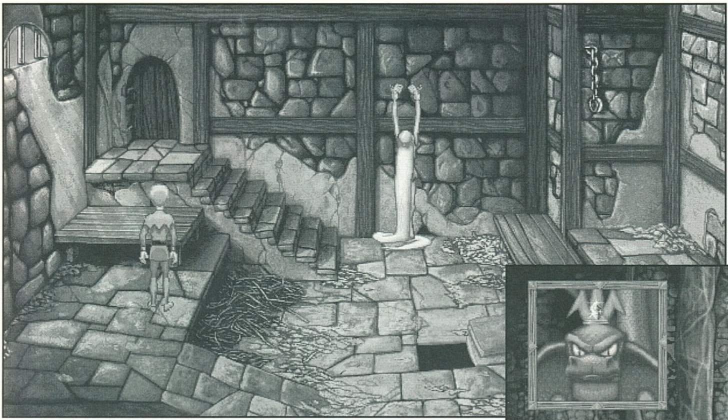
késével, abban a reményben, hogy talál valamit. Nem is reménykedett hiába, talált három darab igazgyöngyöt. Az öreg teknős nagy gyűjtő hírében állt. A három gyöngyért kapott tőle egy térképet, melyen egy legendás, ámde elveszett kincset jelöltek. Már csak egy ásó kellett a kincsvadászathoz. Az eredmény ismét felülmúlt minden várakozást. A kinccsel még a megvesztegethetetlennek hitt katonát is sikerült elcsábítania. El is hajította a lándzsáját azonnal. A barlang belsejében ismerős környezete fogadta. Egy lift állt készenlétben, melyen segítségével közlekedni tudott a síkok között. A barlang mögött

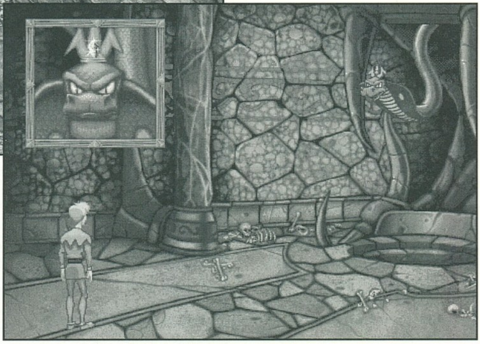




húzódó labirintus csak első nekifutásra tűnt olyan szörnyűnek.

Rövid kóborlás után talált egy feszítővasat és egy zárt ajtót. Az ajtó feltörése után egy teljesen más világba került. A tündérmese korszakot felváltotta egy hipermodern technostílus. Az üvegpadló közepén állt fenségesen a medúza, áldozatára várva. Egy kis csevegés után kiderült, hogy ő is csak ugyanolyan áldozat, mint a többiek. A hatalmas varázserő ellenére nyomorultul érzi magát a szörnytestében. A nagymonológ vége az lett, hogy megkéri a fiút végezzen





vele. A harcos lándzsája úgy törte át az üvegpadlót, mint a tojáshéjat. Az öngyilkos medúza pörögve repült ki a nagy semmibe. Egy polcon Quickthorpe megtalálta a harmadik ékkövet. Már csak egy darab hiányzik és kész a főkulcs. A lift azonban nemcsak felfelé működik. A kapcsolót átállítva elérhette a legalsó szintet, az Árnyékok földjét.

THE LANDS OF SHADOW

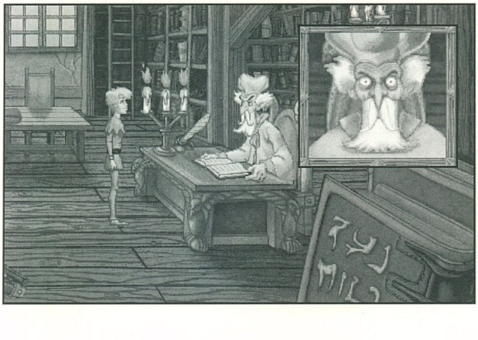
Valami probléma lehet a lifttel, hiszen félúton lefelé beragadt. Még szerencse, hogy nála volt a mentőtakarója. Egy profi ejtőernyőst megszégyenítő ügyességgel ereszkedett alá. Lent megtalálta a hibás kapcsolót és hamarosan sikerült is rendbe hoznia. A nagykapun bejutni nem volt probléma, de odabent bizony elkapták a csontvázőrök. Nem is teketóriáztak vele sokat, minden irgalom nélkül bevágták egy cellába. A felszerelési tárgyak közé tartozott egy fémkanál is, melynek segítségével meg tudta lazítani a kilógó kőlapot. Egy rejtett folyosó nyílt meg előtte. Használatával nem a szabadba, hanem egy másik cellába jutott át. Egy öreg abbé raboskodott ott láncra verve, aki miután meghallotta az örömhírt rögtön éhen halt. A szakálla alatt talált elrejtve egy kulcsot, mely pont nyitotta a saját zárkaajtaját. A csontik éppen a cigarettaszünetüket ülték. Nem volt valami nagy kunszt rábeszélnie az egyiküket arra, hogy adja kölcsön az azonosító kártyáját. A továbbvezető utat egy lerombolt híd állta el. Nem talált semmiféle lehetőséget az átjutásra, így kétségbeesett lépésre szánta el magát. Az előző szintről áthozott lándzsát magasugró botnak használta, így egyszerűen átröppent a tátongó szakadék felett. Utolsó előtti akadályként a Halál várta. Gyanús volt neki egy kicsit, de egy jól sikerült mesével és a kártyával sikerült elaltatnia a gyanakvását.

A lávafolyamból megtöltötte a fémkupáját és áthajózott az utolsó démonhoz. Egy pofátlan hazugsággal sikerült annyi időt nyernie, hogy leönthesse a sáskát egy kis forró lávával. Persze az volt olyan szíves és elporladt. A negyedik ékkő tette teljessé a kulcsot. Az üres katakombát felhasználva sikerült meglépnie erről az elátkozott helyről. Visszament a medúza szobájába és kinyitotta az utolsó ajtót. A középső fotelt üzembe helyezve végre megtudhatta a nagy titkot...

Hmmm, kicsit furcsán ért véget a Fable. Az ember egy kicsit nagyobb jutalmat várt, mint egy dohos magánzárkát. Most valamiféle értékelésnek kellene következnie. Egyszer végig lehet játszani. Én inkább a közepes kategóriába sorolnám, mintsem a jóban. Valahogy hiányzott belőle az az átütő lendület, ami a műfaj klasszikusait annyira jellemzi. Kár, hogy csak ennyire tellett a Telstar-tól. Amikor még a várakozási fázisban voltunk, a képek alapján azt hittem, hogy valami hihetetlenül izgalmas kalandjátékkal fognak meglepni minket. Sajnos ez nem sikerült. A grafikára és a zenére nem lehet egy rossz szavam sem, hiszen kitettek magukért a készítők. Azonban ez elég kevés. Egy szuper sztori nélkül manapság már a legcsinosabb kalandjáték sem képes megállni a helyét. Elég gyerekesnek tartom a puzzle-k nehézségét is. A legtöbb fejtörőre még egy ötéves gyerek is rá tudna jönni. Persze vannak kivételek. Én például elég szépen elakadtam, amikor a hídon kellett volna átjutni. Természetesen próbálkoztam a lándzsával, de csak a hídon és nem a karakteren. Inkább csak ilyen jellegű elakadásokra kell annak számítania, aki egyedül vág bele. Külön idegesítő még a mászkálások tömkelege. Nem igazán értem, hogy miért nem lehetett megcsinálni azt, hogy oda megy a karakter a térképen, ahová mi akarjuk. Nem, szegény fiú megáll minden helyen és persze csak tölt a CD, tölt...

Ilyen és ehhez hasonló bosszantó apróságok döntik el egy játék sorsát. Azt hiszem, hogy a mostanában megjelenő Discworld 2 és Larry 7 nem érezheti magát nagy veszélyben a Fable-től.

Mocsy



PC GURU

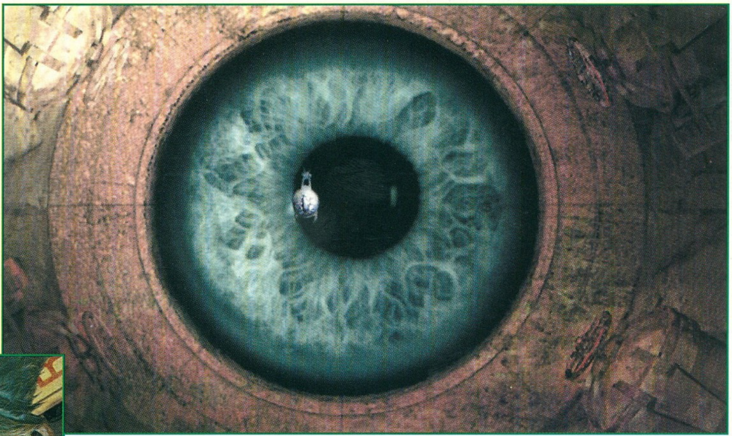
80%

Külalak jeles, tartalom közepes.

Bad Mojo

Ha én csótány lennék...

ACCLAIM
2xCD, 486DX2-66, MS-DOS 5.0, Win 3.1, Win '95, SVGA, 8MB RAM, 20MB HD, MOUSE
Ismertebb hangkártyák



Minden gyerek fejében megfordul legalább egyszer, hogy milyen lehet valamiféle állatnak lenni, pl. oroszlánnak, sasnak, kutyusnak, cicának, de valahogy sosem vágyunk arra, hogy csótányok legyünk. Pedig milyen érdekes lehet? Mindent egészen más szemszögből, és méretben nézhetünk, mindenhova,

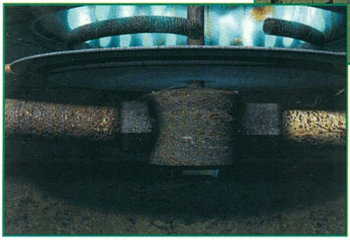
minden kis résbe bemászhatunk, minden kis titkot kileshetünk. A Bad Mojo című programban egy csótány egy (elég kalandos) napját élhetjük át. De hogyan lettünk csótányok? Ja kérem, az egy nagyon régre visszanyúló, misztikus történet végeredménye... Az intro-ban a történet főhősét látjuk, amint Eddie-től az öreg bártulajdonostól bérelt ócska lakásában sietve pakol – egy bőröndnyi pénzzel szándékozik lelépni, miért – ki tudja. Majdnem itt felejti anyjától kapott furcsa amulettjét. Visszaszalad érte, kinyitja, mire metamorfózis során csótánnyá változik. A miérteket kár lenne most találgatni, majd a kalandozások során lassanként fény derül mindenre.

Mielőtt elindulnánk hosszú csótány-odüsszeiánkra a házban, szeretnék néhány általános jó tanácsot adni: más állatoktól lehet információkat kapni, ha a mellettük levő szem-jelre rámegyünk; a különféle repedések és rések nem veszélyesek a csótányokra, sőt lehetőségek; a gáz szintén nem veszélyes a csótányokra nézve, annál inkább a forróság, tűz és különféle ragadós dolgok; sok tárgy használható eltolva vagy elforgatva; az amulettől kapott tanácsokat mindig nagyon jól jegyezzük meg; végül egy általános jó tanács - ha elakadnánk, akkor nézzünk körül mindenfelé még egyszer jó alaposan! Most pedig egy teljes leírás következik. Szerintem csak akkor érdemes megnézni, ha nagyon elakadnánk, mert ha valaki csak ezt elolvasva végigmegy a játékon, lemarad a javáról – számos poént nem lát, és kimarad neki a teljesen szabad mászkálásból adódó felfedezés élménye.

AZ ALAGSOR

A ház pincéjében kezdünk, ahová egy csövön keresztül jutunk. A körben levő víztócsák korlátozzák mozgásszabadságunkat. Észak felé haladtam, míg egy tócsa utamat nem állta, innen balra mentem, ahol egy kályhára akadtam, melyre sietősen felkapaszkodtam. Itt találkoztam testvérkéimmel, akik éppen békésen sziesztáztak a csöveken, és közben elláttak néhány tippel. A kelet felé vezető vastag csövön másztam tovább, magamat a forró Boiler-től távol tartva, míg egy újabb csótánycsaládba nem botlottam. Itt lemásztam a lábon a kályháról, és a talajon folytattam az utamat. Kikerültem két bogárölőt és egy félholt, de még éhes patkányt, mire egy pókkal találtam magam szemben. Nem estem kétségbe, úgy manővereztem, hogy mikor felém ugrott, felé forgattam az ott heverő, még égő cigarettát. Fellélegezni sem

volt időm, a továbbvezető utat elzárta egy hosszú, méreggel átitatott papír, ezért a csótány-csapdán át kellett haladnom. A doboz másik felét csak úgy lehetett elérni, ha a mérgezett részeknél a döglött csótányok testét hídként használtam. Az utolsó azonban túl távol volt, itt még egy kis műanyagdarabot is segítségül kellett hívjak. A sok szenvedés után egy asztal lábához jutottam, melyen felmászva máris egy dolgozóasztalon találtam magam. Jobbra elmenve egy rövidzárlatot okoztam, aminek révén



beindult a porszívó, és így elzárta a továbbhaladás útját jobbra – valahogyan ki kellett kapcsoljam. Visszamentem az asztal bal oldalára, ahol egy lelógó kábelre másztam rá, mely a plusz súly miatt belelógott a csótányméreggel teli edénybe – mivel a kábel borítása meg volt repedve, ezért újabb rövidzárlat lett, és kikapcsolt a porszívó. A porszívó csövén másztam tovább, míg el nem jutottam a szemetesbe. Igazán érdekes volt belülről megnézni a szeméthegyet, Ariadne fonalaként egy kidobott, össze-vissza tekeredő kábelt használtam.

A következő állomás egy polc volt, telis-tele számomra életveszélyes festék-tócsákkal. A két döglött kollégához érve dél felé fordultam, és két deszka között, egy repedésen át a polc másik oldalára másztam át, ezzel kikerülve a festéket. Innen egy rozsdás vasrúd segítségével eljutottam a villanyórához, ahonnan egy felmosórúdon keresztül ereszkedtem vissza a biztos talajra. Nyugat felé araszolva az ágy alá értem, ahol egy cigarettásdobozra leltem, melybe kíváncsian belemásztam. Itt lettem szemtanúja születésemnek, és ennek negatív következményeinek. A látottaktól letaglózva a falhoz vonszoltam magam, majd észak felé vettem utamat, ahol az újságkupac mellett egy teli egércsapdát találtam. Kiszabadítottam a még élő egéranyát, aki cserébe tippekkel látott el. Ezekután nem volt más hátra- irány az újságkupac teteje! Innen a könyv segítségével tudtam elérni az ágy melletti kis asztalkát. A rajta levő rádió hátuljának felfedezése közben zártam egy áramkört, és beindult a rádió, melyet meghallva Eddie bejött a szobába. A zene emlékeket ébresztett fel benne, így letette a sörös dobozt a rádió mellé, és elkezdett táncolni, majd a szám megszakadtával kiment. Ideje volt, hogy Eddie nyugodt alvásáról gondoskodjunk: a rádió tetején levő altatókat belelöktem a sörös dobozba,... A kajástál kiváló hidat biztosított az ágy és a kisasztal között. Az összezárható lábakon lemászva a talajra kerültem, és a cigarettatartó mellett levő konnektoron át hagytam el az első helyiséget.

A FÜRDŐSZOBA

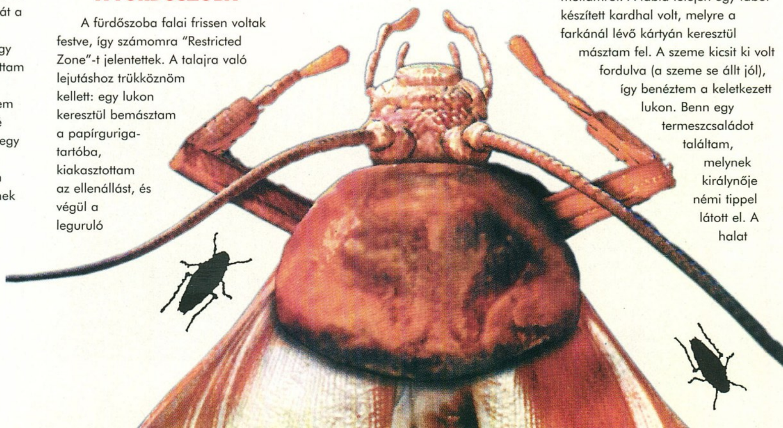
A fürdőszoba falai frissen voltak festve, így számomra "Restricted Zone"-t jelentettek. A talajra való lejutáshoz trükköznöm kellett: egy lukon keresztül bemásztam a papírguriga-tartóba, kiakasztottam az ellenállást, és végül a leguruló papíron ereszkedtem alá. A fürdőben is több tippet kaptam; az elsőt a vécé előtti érmére állva, a másodikat pedig a vécében levő papírkendőnél. A vécé felett volt egy tábla, melyre újságrészek voltak tűzve, és efelett láttam meg a füstjelző készüléket. Nagy gondot okozott, hogy a szoba kijáratát nem tudtam elérni, mert előtte volt a falon egy egérlyuk, benne egy éhes egérrel. A feladat adva volt – ki kell nyírnunk Dezsőt! Nem messze a falon egy csíkon lemaradt a festés, ezt kihasználva felmásztam a mosdókagylóra, és onnan tovább a széttört tükörre, melyen találtam egy lukat. Semmi akadálya nem volt már, hogy a pipere-szekrény belsejébe másszak. Egy helyen rengeteg használt pengét találtam, és már indult is az ördögi láncreakció: egy csavart rájuk ejtve a patkányra hullottak – mindjárt nem nyúlt olyan fürgén utánam. A lukon bemászva elhagytam a második helyiséget is.

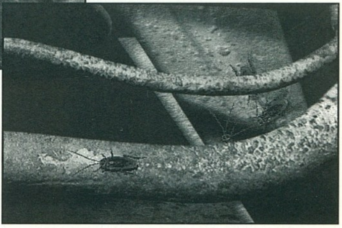
A KONYHA

Egy szellőzőnyíláson keresztül kerültem ide. Gyorsan elaraszoltam a sütőig, amire fel is másztam. Miután itt egy kollégától némi segítséget kaptam, zsákutcába kerültem. Visszamásztam hát a talajra, és a szoba másik sarkában levő felmosórúdon felkúszva a konyhaasztalt értem el. A mosogató lefolyója jó kijáratnak tűnt, de egy aprító állta az utamat, így egy korábbi tipp alapján megpróbáltam az evőeszközöket lezúdítani- ráálltam a késre, de kevésnek bizonyult a súlyom. Továbbhaladva egy még épp életben levő halra leltem, mely néhány jó tanáccsal látott el. Egy főzőkanálon és egy késen végigegyensúlyozva eljutottam a sütőre. A kezelőgombok közül az egyik hiányzott, így a lukon be tudtam mászni a sütő belsejébe. Az egyik csövön levő kis fémlapot elforgatva kialudt a láng, de a gáz tovább ömlött. A sütő előlapjára kijutva segélykérő hangokat hallottam balról, így arra mentem. Egy kis csótánytól jöttek a hangok, melyet körbekerített a zsír. Miután hosszú körút után felülről kimentettem (hidat képeztem, a hátamra mászott) már egyértelmű volt a folytatás. Hátamon a bogárral, azaz a szükséges plussz súllyal visszamentem az evőeszközökhöz és útjukra indítottam őket a lefolyó felé. Így szabaddá vált az út lefelé.

EDDIE BÁRJA

Egy üvegfalon találtam magam, ami tele volt tűzdelve fotókkal. Ezek egyike-másika megelevenedett, így újabb dolgokat tudtam meg a múltamról. A tábla tetején egy fából készített kardhal volt, melyre a farkánál lévő kártyán keresztül másztam fel. A szeme kicsit ki volt fordulva (a szeme se állt jól), így benéztem a keletkezett lukon. Benn egy termeszcsaládot találtam, melynek királynője némi tippel látott el. A halat





elhagyva, az italpultról baseball-ütőt hídként használva vándoroltam tovább az asztalra. Itt találtam meg Eddie italrecept-kártyáját, melyet lapozgatva elém tűnt a Bad Mojo koktél receptje: Grenadine, Curacao, Brandy és Vodka. Ugyanebben a sorrendben megkóstoltam az italokat, melyek együtt éreztették mágikus hatásukat- a nappaliban találtam magam.

A NAPPALI

Visszatértem hát oda, ahonnan az egész utazás kezdődött. Az asztali polc oldalán felmászva egy nem működő ventillátort találtam. A kábel sérült részére érve zártam a kört, így beindult a ventillátor, és lefújta a polcról a papírt a faxberendezés lapadagolójába. Már csak meg kellett nyomjam a print gombot, és kész is volt a híd az asztal és az utazóláda között. Meghallgattam még két hírt az üzenetrögzítőn, majd a kofferra araszoltam. A távirányító sugarának útját állta egy cigaretta, melyet elforgattam, így már be tudtam kapcsolni a tévét, melyen egy újabb üzenetet kaptam anyámtól. Egy lyukon keresztül bemásztam a kofferba, ahol életem néhány kellemetlen emlékével szembesültem – úgyhogy amilyen gyorsan tudtam, jöttem is kifelé. Egy ceruzán egy pillangó ült, aki elvitt a hátán a kísérletező-asztalra. A bal szélén levő kábelen lemásztam, mikor váratlanul utánam kapott a szobában ólálkodó macska..., de szerencsére elvétett engem, és lerántotta az akváriumot. Ettől úgy megijedt, hogy ki is szaladt a szobából. Kalandjaim szabad prédájává vált a teljes szoba, így kényelmesen lemásztam a talajra az asztal lábán. Az amulettből kiáramló lilás fényben úszott minden, az amulettet eközben egy csapat csótány vette szorosan körül – nem engedtek oda, de néhány tippet adtak. Visszamásztam hát a kísérletező-asztalra és ott találtam egy feltűzött még élő csótányt, aki elmondta az utolsó segítséget. A falon a bal felső sarokban találtam egy szellőzőnyílást, melynek rácsán átmászva a fürdőkádba kerültem, ahol a naplóm éget darabjait szemlélhettem meg, majd ahogyan bejöttem, úgy ki is mentem. A falon tovább keresgélve, egy női poszter felett újabb szellőzőnyílásra bukkantam, de hogy bemászhassak rajta, ki kellett kapcsoljam a légkondit. Visszamentem az asztal jobb oldali pereme mellett talált nyíláson át elindulva, hosszas úton a villanyórához. Ott addig értem hozzá a kapcsolókhoz, míg ki nem csaptam a ventillátor biztosítékát. (A kapcsolók feletti félgömbben levő számlálókon kellett beállítani ezzel a 7,6,5,8 kombinációt.) Utána, mint ki jól végezte dolgát visszamentem az íróasztalhoz, és onnan a pillangó közreműködésével a kísérletező asztalra. Így már be tudtam mászni a második szellőző-rácson is, és megkaptam az amulett utolsó üzenetét.

VÉGJÁTÉK

A kiáramló gáz megtöltötte a házat, így gyorsan kell cselekednem, mielőtt az egész kóceráj felrobbanna. Kétféle befejezése van a történetnek. Ha nem figyelmeztetjük Eddie-t, és egyből az amulettéhez rohanunk, akkor visszaváltozunk, de az utcán elkapnak a rendőrök, és mint pszichopatát börtönbe zárnak. A másik változatban előbb a WC-be megyünk, a kagylóra felmászva egy égő cigarettát találunk, melyet gyorsan lelökünk. A padlóra visszamászva a papírkendő felé kell fordítanunk, mely így meggyullad, és a keletkező füst miatt bekapcsol a füstjelző, mely felriasztja Eddie-t. Mindketten kimenekülünk, és lesz nagy Happy End. A történet háttere nagyon érdekes és összetett, és ennek koronája a befejezés. Azért nem írtam erre utalásokat, hogy érdemes legyen végigjátszani a játékot, fokozatosan megismerni a háttér információkat, és meg-meghökkenni időnként.

A játék szerintem fantasztikus. Rendkívül eredeti történet, mely mögött a kivitelezés sem marad el. A grafika digitalizált, renderelt és rajzolt elemekből van remekül összeszerkesztve, míg időnként Quicktime filmek kötik össze az eseményeket. A sok átlagon aluli interactive movie között szerencsére azért néha megjelenik egy-egy igényes, tényleg filmes hangulatot felidéző játék. Ilyen volt a Gabriel Knight, Phantasmagoria és ilyen a Bad Mojo is. Akit nem zavar, hogy csótány mászkál a monitorán, annak ajánlom, hogy ismerkedjen meg ezzel a szokatlan történettel, az év egyik kultuszjátékával.

Charlie
sirles@hermes.bke.hu

PC GURU

87%

Fantasztikus hangulatú, megborzongató történet egy kutatóról, egy csótány szemszögéből

COMMAND & CONQUER
RED ALERT
Az év játéka a PC GURU-ban
Exkluzív 8 oldalas beszámoló
Virgin
INTERACTIVE
entertainment
Westwood
STUDIOS

Red Alert

Az év játéka!!!

VIRGIN
2xCD, 486DX2-66, MS-DOS 5.0, Win '95, VGA(DOS), SVGA(W95), 8MB RAM, 60MB HD, MOUSE
Ismertebb hangkártyák

Egy kicsit megint késtek ezek a Westwood-os fiúk. Már szeptember elején meg kellett volna jelennie a frenetikus Command and Conquer második részének. Azonban nem voltak teljesen elégedettek az eredménnyel (no meg karácsony is nagyon messze volt még akkor). Szokásukhoz híven tehát csúsztak egy kicsit (majd három hónapot). Ez persze kis hazánkban senkinek sem szegte a kedvét, s töretlen lelkesedéssel várta mindenki a kész játékot. Az Interneten külön Red Alert visszaszámlálás indult, melyet az idegek borzolása végett többször meghosszabbítottak. Ebben a felfokozott idegállapotban érkezett el november vége.

Del szinte állandó telefon és e-mail összeköttetésben állt a Virgin főhadiszállásával. Teltek a napok és közeledett a decemberi lapzárta. Tudtuk, ha nem sikerül bepréselnünk ebbe a számba (nem az enyémbe), akkor csak valamikor január legvégén közölhetünk cikket róla. Így hát maradt a további várakozás. Aztán egy szerda reggelen megérkezett gyorspostával. Két noname CD és egy gépkönyv. Persze itt sem volt minden fenékig tejfel. A Virgin háza táján is zaklatottak lehettek az emberek, mivel véletlenül az egyes lemez aljára került a felirat. Tudvalevő, hogy ez nem nagyon tesz jót a CD-nek. Fizikailag nem károsodik, de olvasni azt nem hajlandó az istennek sem. Még szerencse, hogy egy kis tiszta alkohollal meg lehetett oldani a problémát. Nem volt tehát akadálya, hogy kipróbáljuk a játékot. Ami ezután következett azt még leírni is elég nehéz. Soha nem volt még annyi áll a Guru szerkesztőség padlóján. Boldog-boldogtalan jött nézni a játékot. Egy kicsit telitalálat lett a program. Amikor néztem a bevezető képsorokat az járt a fejemben, hogy tulajdonképpen nem is jelent meg az idén olyan nagy játék. Persze adtak ki a kiadók dögivel, de mindegyik csak maximum a nagyon jó kategóriát ütötte meg. Nem volt az idén egy igazi K...A J_ játék. Most már van. Bátran ki merem állítani, hogy az idei év királya a RED ALERT. Nem volt egyetlen olyan program sem, amelyik akár meg tudná egy kicsit is szorítani. Így is van ez rendjén, a Westwood a LucasArts-al karöltve uralja a szoftver piacot.

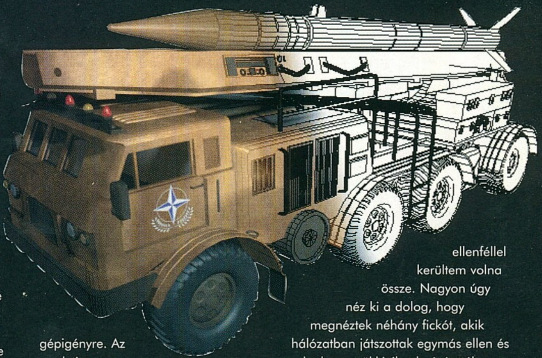
Van egy olyan érzésem, hogy e kissé hosszúra nyúlt bevezető után ideje lenne már a játékról is beszélnem. Nincs azonban lelkiismeret furdalásom, mivel helyem az van bőven (köszönet érte Bearnak és Delnek). Ez a hét oldal pont elég lesz arra, hogy alaposan kivesézzük ezt az új őrületet. Gondolom mindenkit az érdekel leginkább, hogy mi is változott az első rész óta. Sok minden, nekem elhihetitek. Kezdjük a legfontosabbal, megy a program Windows95 alatt. Nem, nem

kergültem meg, sőt a Picipuhától sem kaptam kenőpénzt. Azt hiszem, hogy sokkal kisebb lenne az ellenszenv a Win95-el szemben, ha minden program ilyen korrektül futna. Hiába csak egy kicsit oda kell figyelni a programozásnál és máris sokkal jobb a leányzó fekvése (már megint hol jár az eszem).

Persze nem kell rögtön pánikba esni, mivel természetesen megy DOS alatt is. Van azonban egy lényeges különbség, ami miatt a pentium tulajdonosok nagytöbbsége mégis Win95 alatt fogja játszani a játékot. Ez pedig a nagyfelbontás. Mindig vallottam, hogy nem a grafika a legfontosabb a világon, de azért kicsit megbabonázott az elém táruló látvány. Egy egészen kicsit jobban néz ki, mint az elődje. így sokkal kisebbek lettek az egységek, de ezáltal hatalmas területet láthatunk. Sokkal jobban belátjuk a terepet és ez ennél a programnál nem egy nagy hátrány. Már messziről észrevehetjük a közeledő ellenfeleket és van időn megfelelő védelem felállítására.

Először nem akartam, de mégiscsak muszáj lesz párhuzamot vonnom a nagy vetélytárs, a Warcraft 2-vel. Ott sokkal nagyobbak a figurák és jobban ki is vannak dolgozva. Talán ebben az apróságban tetszik csak jobban a Warcraft. Minden másban a Red Alert a király. Ugyanúgy, mint az első rész ez is két CD-n jött ki. A történetet egy kicsit megvariálták. Egy tudósnak sikerült az időgépén visszamennie a múltba és sikeresen likvidálta a fiatal Hitlert. Emiatt a Harmadik Birodalom meg sem született. Helyette azonban egy sokkal veszedelmesebb ellenfél bukkant fel. SZTÁLIN!! A két világrend hatalmi harca fegyveres konfliktusba torkollott. Mindkét fél rájött, hogy csak a másik elpusztításával maradhat fenn. Mint rendesen, most is a jó oldallal kezdtem meg a háborúzást. A jó egy kicsit relatív ebben az esetben, mivel még ma szövetséges csapatok sem teljesen ma született bárányok. Azért az oroszoknál nagyságrendekkel szimpatikusabbak. A két CD külön is teljesen játszható, így egyszerre két gépen is nyomulhatunk a barátunkkal. Külön meg kell említenem az átvezető animációkat és a videókat. Az animációk szokás szerint teljesen rendben vannak, hozták a formájukat az animátorok. A mozi részek viszont nem változtak az első részhez képest. Én nem tudom milyen technikával dolgoznak a mozisok, de azok a részek nekem egy kicsit halványnak tűnnek. Egy kicsit elmaradnak a játék többi részétől (de az is lehet, hogy a szokásos múvi utálat tört ismét felszínre).

Mellesleg elég profi színészeket sikerült beszerezniük, elég ha csak megnézzük Sztálint. Persze néhány pillanatra felbukkan a jó öreg Kane, mint a nagy vezér tanácsadója. Van egy olyan érzésem, hogy hallunk még kopasz barátunkról. Érdekességként megemlítem, hogy a Kane-t játszó figura nem színész, hanem a Westwood cég egyik frontembere és az életben is pont ugyanígy néz ki. Egy biztos, erősen meglepődnék, ha egy nap szembe jönne velem az utcán azzal a furcsa mosollyal az arcán.



Sokan kifogásolták a C&C nehézségét, különösen a Covert Operations okozott sok fejtörést a jó népnek. A tömegek nyomásának engedve a Westwood is beállt a chicken fokozatokat gyártók sorába. Igen, ők is elkezdték a nehézségi szinteket. Most már szinte bárki végig tudja játszani ezt a játékukat. No comment.

Külön ki kell emelnem még a zenét. Ott viszont domborítottak egy nagyot. Hagyományosan jó zenéket csinálnak a Westwood-nál. Elég jól illeszkedik a hangulathoz, a pattogó orosz ritmus. Térjünk át a mostanában oly divatos témára, a gépigényre. Az eredeti program vígan futott még a jó öreg DX-50-esemen. Változtak azonban az idők és a Red Alert ugyanolyan jól fut az öreg DX-50-esemen, mint a nagy előd. A gond csak Win95 esetében kezdődik. Naívság lenne azt hinni, hogy Pentium alatt meg tudjuk úszni a dolgot. Ott viszont egy mezei 100-as már teljesen elegendő a folyamatos játékmenethez. Az állítható sebesség maximumra állításával a VGA-val megegyező sebességet kapunk. Egy kicsit csalóka azonban a dolog, hiszen a képernyő méretéhez viszonyítva kell megítélnünk az egységek sebességét.

Sebességgel tehát nem lesznek gondjaink. Rengeteget fejlesztettek viszont a mesterséges intelligencián. A grafika mellett talán itt a legszembetűnőbb a fejlődés. Teljesen olyan érzésem volt mintha egy közepes, emberi ellenféllel kerültem volna össze. Nagyon úgy néz ki a dolog, hogy megnézték néhány fickót, akik hálózatban játszottak egymás ellen és a kedvenc trükkjeiket beépítették a folytatásba. Az még csak rendben levő lett volna, hogy a földön megtámadják a harvestereimet, de az már pofátlanság, hogy a levegőből is támadják. Ez már egy kicsit erős volt. Az ember szép nyugodtan építgeti a bázisát, azok a szemét MIG-ek meg suttyomban leszedik a harvestereket. És ez csak az egyik trükk. Ez a frányа gép még arra is képes, hogy összehangolja a támadásait. Jön először egy légi csapás, amelyik aprófát csinál a lövegeimből, majd becammognak a képbe a tankok, akik feldarabolják a géppuskafészkeket, majd végül jönnek a gyalogosok. Majd elfelejtettem mondani, hogy ezt egyszerre három irányból követi el ellenem a drága. Volt olyan eset, amikor egy nagyobb támadás előtt kimentettem az állást. Felépítettem álmaim védelmét, elégedetten hátradőltem és vártam az öngyilkosjelölteket. Jöttek is, a bázis

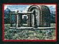
másik oldalán. Köpni-nyelni nem tudtam.

Mindezek a csalafintaságok azonban nem elégítették ki a programozók szadista lelkivilágát. Emlékeztek még a Warcraft 2-ből azokra a jó kis küldetésekre, amikor egy dungeon mélyén fix számú emberkével/orkocskával kell kiszabaditanunk/leméṡzárolnunk valakit? Igen, a Red Alert-ben is megjelentek a belső küldetések. Adva van egy-két mérnök, 8-10 katona, meg jobb esetben egy kém. Az ellenfeleink meg tűztornyok, lángszórósok, gránátosok, harci kutyák és vagy tízszeres túlerő. Volt egy olyan pillanat, amikor azt hittem, hogy abbahagyom az egész küldetés. 10 másodpercem maradt az atombomba kilövéséig. Az egyetlen

megmaradt mérnököm kétségbeesetten rohant az utolsó generátorhoz. És szembe találta magát egy vérengző fenevaddal. Amit abban a percben gondoltam, az minden volt csak nem szalonképes. Nem tartom magamat amatőr játékosnak, de bizony sokszor voltak komoly gondjaim a csaták alatt. Persze azért sok gyakorlással legyőzhetőek ezek az akadályok.

Következzen a két oldal felszerelése. A\ alapkoncepció nem sokat változott. Építenünk kell egy alapgépgyárat, majd egy ércfeldolgozót. Tibérium helyett érceket kell bányásznunk és abból fogunk profitot termelni. Aztán jöhet a fegyverkezés. Némi különbséget itt is felfedezhetünk. Sok egységnél előfordult, hogy a jó oldalról átkerült a rosszra. A Mammoth tank például kifejezetten hiányzott a szövetséges arzenálból, ezzel szemben az ágyú egészen jól jött. Nem magyarázom el ugyanazokat az egységeket mindkét oldalon, csupán megemlítem.

SZÖVETSÉGES ÉPÜLETEK



Construction Yard (alapgépgyár)
Páncélzat: könnyű
Mindennek ez az épület az alapja. Gyártani természetesen nem tudunk, csak kapunk a küldetések elején. Fokozott védelme erősen ajánlott, mivel az ellenséges támadások kedvenc célpontja. Többjátékos üzemmódban gyárthatunk MVC-t (Moving Construction Yard), mely segítségével több alapgépgyárat is felhúzhatunk.

Ore Refinery (ércfeldolgozó)
Páncélzat: könnyű
A funkciója ugyanaz, mint az első részben. Egy feldolgozó 2000 credit értékű pénzt képes raktározni. Nem árt belőle kettő.

Ore silo (érc siló)
Páncélzat: könnyű
1500 credit értékű fémet képes raktározni. Ügyeljünk arra, hogy mindig legyen elég helyünk, mert különben kárba vész a drága érc.

War Factory (harci gépgyár)
Páncélzat: könnyű
A gépesített egységek építéséért felelős. Több gyár értelemszerűen felgyorsítja a gyártási folyamatot.

Naval Yard (hadi kikötő)
Páncélzat: könnyű
A szövetségesek egyértelműen urak a tengeren. Háromféle csatahajójuk gond nélkül ural bármilyen felségvizet. Persze az orosz tengeralattjárók azért meg tudják keseríteni az életüket. Ezek mellett ebben az épületben lehet tengeri szállítóhajót is építeni. A sérült hajókat itt meg is tudjuk javítani.

Helipad (helikopter leszállóhely)
Páncélzat: könnyű
Minden egyes Helipad-hoz jár egy széria Apache is. itt töltik fel a küldetések után a helikopter rakétáit is.

Pillbox (géppuskafészek)
Páncélzat: közepes
Ideális a gyalogság ellen. Egyedül a gránátosok és a páncélosok jelenthetnek rá komolyabb veszélyt (de azok ki is csinálják).

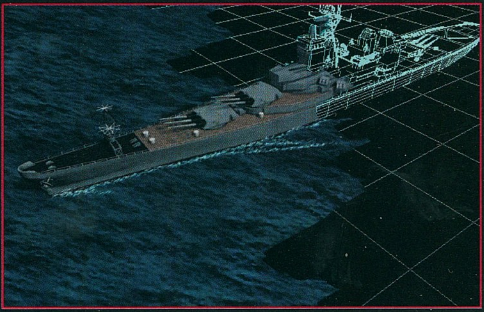
Camouflaged Pillbox (álcázott géppuskafészek)
Páncélzat: nehéz
A Pillbox továbbfejlesztett változata. Ugyanaz a tűzerő, de keményebb pánzélzat. Szinte teljesen beleolvad a környezetbe, csak akkor venni észre, amikor már szórja az áldást.

AA Gun (légvédelmi löveg)
Páncélzat: nehéz
Minden pilóta rémálma. Két-három jól elhelyezett ilyen mütyür és biztosítva lesz a bázisunk az ellenséges MiG-ektől. Földi támadók ellen viszont védtelen.

Service Depot (javítóbázis)
Páncélzat: könnyű
A sérült egységeinket javíthatjuk meg vele. Érdemes használni, mivel sokkal gyorsabb javítani, mint építeni. Egy pirosra lelőtt 800-as tankomat potom 120 credit-ért megreparált. Légi egységek javítását is vállalják!! (ellenben nem foglalkoznak harvester-rel)

Radar Dome (radar kupola)
Páncélzat: könnyű
A már felfedezett területekről kapunk radarképet. Elég energiaigényes.

Technology Center (kutatóközpont)
Páncélzat: könnyű
Kétféle feladatot lát el. Megépítése után automatikusan megindul egy kémműhold kifejlesztése. Mikor ez a műhold pályára áll (egy rakéta suhan át a



WESTWOOD CHAT

Csongi szavaival élve az "IRC egy olyan hely az Interneten, ahol az emberek kimerítik a komunikáció tágabb értelemben vett formáit", azaz beszélgetnek és információt cserélnek. A dolog tehát általában jó móka, és most egy ilyen extra lehetőséget kínál a Westwood is a Westwood Chat kiválasztásával.

A belépést követően regisztrálni kell magunkat (ez bizony csak így működik) és nem sokkal ezután megkapjuk személyreszóló password-ünket email-en. Ettől kezdve bármikor beszélgethetünk a Westwood Chat szerverén tartózkodó emberekkel akár Red Alert, akár más témákban. Ezt már magában is érdemes kipróbálni, hiszen Tokiótól elkezdve, Malajzián keresztül egészen Rio de Janeiróig az összes Red Alert őrült megtalálható itt.

Mindez nagyon szép, de az igazi élmény mégis az, hogy bármikor játszhatunk Internet-en keresztül a világ különböző pontjain lévő ellenfelekkel. A gépkönyv ugyan 28.8-as modem alatt nem ajánlja ezt az opciót, de nekünk 14.4-essel is működött a dolog (igaz néha egy picit akadt, de kicsire nem adunk). Aki a telefonszámla miatt aggódna, annak érdemes jobban utánaszámolni, este tíz után ugyanis mindössze 60 pénzbe kerül egy óra...

Na szóval, ha igazán királynak érzed magad, akkor vár rád a világméretű megmérettetés. Csak aztán nehogy meglepetések érjenek, odakint ugyanis van néhány igazi "Hotshot"! Én speciel már begyűjtöttem néhány "He he he, looooser" üzenetet Amerikából...(Del)

képernyőn) az egész terület láthatóvá válik. A központ megépítése után lehetnek csak magas technikai színvonalú egységeink. (Chronosphere, thief, cruiser)

Gap generator (álcázó generátor)
Páncélzat: könnyű
Nem lehet építeni csak többjátékos üzemmódban. Körülötte messziről csak egy nagy sötét foltot láthatunk. Közelről látszik mi van alatta, de mihelyt elvisszük onnan az egységeinket rögtön visszazárul a folt. A szövetségesek kedvelt játékszere.

Chronosphere (kronoszféra)
Páncélzat: könnyű
Egy kísérlet stádiumban lévő fegyver. Képes rá, hogy egy szempillantás alatt elteleportáljon egy egységet egyik helyről a másikra. A célpont azonban csak rövid ideig marad a kijelölt területen, majd visszatér a kiinduló pontra.

Fake structures (csali épületek)
Páncél: nincs
Az eredeti épület pontos mása, csak tartalom nélkül. Ezt az opciót is csak többjátékos üzemmódban lehet használni. A másolható épületek a következők: Construction Yard, Naval Yard, War Factory, Radar Dome.

Sandbag Barrier (homokzsákok)
Páncélzat: könnyű
A gyalogság megállítására használatos (bár a gránátosok és rakétások csak röhögnek rajta). Fontos újítás, hogy nem vezet energiát, tehát a végére nem rakhatunk épületet. Vége tehát a régi pókstratégiának. A gépesített egységek keresztülgázolhatnak rajta.

SZÖVETSÉGES EGYSÉGEK

Medic (medikus)
Páncélzat: nincs
A sebesült katonák gyógyításában profi. Automatikusan bekötözi a közelben tartózkodó sebesülteket.

Rocket soldier (rakétavetős)
Páncélzat: nincs
Vállról indítható TOW rakétákkal van felszerelve. Remekül használhatók páncélozott egységek ellen, de az ellenséges repülőket is előszeretettel irtják. A gyalogság ellen azonban gyengécskék.

Spy (kém)
Páncélzat: nincs
Az álcázás nagymestere. Észrevétlenül be tud surranni az ellenséges bázisokba. A harci kutyák szimatát azonban nem tudja átverni. Fegyvert nem hord, elsődleges feladata az információszerzés.

Engineer (mérnök)
Páncélzat: nincs
Egy szétlőtt épületet képes megjavítani azonnal. Drága épületeknél néha megéri használni. Képes elfoglalni ellenséges épületeket is, bár nehezítettek egy kicsit a dolgon.

Thief (tolvaj)
Páncélzat: nincs
Egy ellenséges silóból vagy finomítóból el tudja lopni az ott tárolt credit felét.

Tanya
Páncélzat: nincs
A kommandós itteni megfelelője. A gyalogság és az épületek rémálma. Gyártani azonban csak multi-player üzemmódban lehet.

AT Mine Layer (harckocsi akna telepítő)
Páncélzat: közepes
Harckocsi elhárító aknákat telepít a kívánt célterületre. A javítóbázison feltölthető.

Ranger (dzsip)
Pánzélzat: könnyű
Ideális felderítésre és a mezei gyalogosok ellen. Komolyabb hadműveletekben azonban nem sok esélye van.

Light Tank (könnyű tank)
Páncélzat: közepes
Elég gyors, de kicsi a tűzereje. Kellemesen alkalmazható a harvesterek ellen, de komolyabb tankok megjelenése esetén jobb, ha elszelel.

Artillery (tüzérség)
Páncélzat: könnyű
Hatalmas a lőtávolsága, így a tornyokat már messziről ki tudjuk vele szedni. Gyenge páncélzata miatt azonban védelemre szorul.

AZ OROSZ HADJÁRAT.

Egy kis időzavarban szenvednek a Westwood-nál, mivel Sztálin nem a napjainkban él. Szegény öreg már vagy 43 éve halott és nem vezethet hadjáratot manapság.

Ennek ellenére azonban szorgalmasan pipázik, vodkázik és nőzik a hadműveleti térképek előtt. Két elég érdekes tábornok segíti a hadjáratoknál. Ezek közül csak az egyik igazán szimpatikus, a másik csak talpnyaló. A többi tábornokát meg egyszerűen likvidálta vagy elküldte nyaralni Szibériába. A bölcs vezér harmadik segítője egy igen szemrevaló gyevocska, akit az egyik jelenetben igencsak hiányos öltözékben láthatunk a nagy vezérrel egy ágyban. Teljesen persze nem vetkőzött le, mivel megszólalt az az átkozott telefon. Mindig a legjobb jeleneteknél...

Az orosz támadásoknál az emberélet számít a legkevesebbet. Kifejezetten visszataszító az első küldetés, melyben védtelen nőket és gyerekeket kell lemészárolnunk Sztálin parancsára. Ekkor egy kicsit el is ment a kedvem a játéktól, mert ugye egy dolog katonákat ölni, de civileket...

Az orosz taktikára a leginkább a lerohanós taktika jellemző. Nincs más dolgunk, mint összeszedni egy nagy halom nehéztankot és nekimenni az ellenfélnek. Számítsunk rá, hogy a szövetségesek harci aknákat fognak lerakni a tankjaink útjába. Hiába áldozatok nélkül nincs siker. A repülőket és a helikoptereket nem igazán érdemes érdemes a bázisuk közelében bevetni. Egyrészt a légvédelmi ágyúik nem sokat szórakoznak a közelbe merészkedőkkel, másrészt meg aki át is jutna a légvédelmi gyűrűn, azt a rakétások fogják garantáltan lekapni. Marad tehát a harvesterek támadása MIG-ekkel. A későbbi küldetésekben már élvezhetjük a vasfüggöny áldásos hatását. Egy Mammoth tankra ráadva rendesen meg tudja ritkítani a védőerőket. Míg tart a hatása, addig szabadon garázdálkodhat, amint elmúlik a hatása azonnal indulhat az általános támadás. Lesz olyan küldetés, ahol egyre erősödő szövetséges támadásokat kell visszavernünk. Erre a feladatra a leghatásosabb a villámtorony. A gond csak az vele, hogy elég sérülékeny. Mindig legyen mögötte négy SAM siló és az sem árt, ha párban használjuk őket. A végcél az oroszoknál London bevétele. Nincs igazán egyszerű dolgunk a szovjeteknek, mivel a kapitalisták itt halmozták fel összeharácsolt készleteik nagy részét, úgyhogy ne is álmodozzunk arról, hogy könnyedén ki fognak fogyni a készleteikből.

Mobil Gap Generator (gépesített álcázó berendezés)
Páncélzat: könnyű
Ez az egység is csak többjátékos üzemmódban használható. Ugyanazt tudja, mint a nagy testvére, csak ez mozgatható. Használatával sikeresen összezavarhatjuk az ellenfelet.

LST (szállítóhajó)
Páncélzat: közepes
Csapatokat szállíthat a vízen keresztül. Csak fövenyes parton képes kikötni. Kirakodás közben elég sérülékeny.

Gunboat (őrhajó)
Páncélzat: könnyű
A leggyorsabb szövetséges hajó. Földi egységek és tengeralattjárók ellen is kiváló.

Destroyer (romboló)
Páncélzat: medium
Az őrhajó nagytestvére, azzal a különbséggel, hogy a rakétái hatékonyak a repülők ellen is.

Cruiser (cirkálók)
Páncélzat: nehéz
A tengeralattjárók kedvelt célpontja, mivel nincsenek rajta mélységi bombák. A hatótávolsága azonban kárpótol mindenért. Pillanatok alatt szétrombol egy ellenséges bázist.

Longbow Apache (Apacs longbow)
Páncélzat: nehéz
Hellfire rakétáival hamar végez bármilyen páncélozott járművel. Csapatban a legerősebb, de a legvédelmet nem komálja.

GPS Satellite (kémműhold)
A kutatóközpont megépülésével kapjuk. Felderíti az ellenséges bázisokat.

Sonar Pulse (szonár)
Csak akkor jelenik meg ez az opció, ha egy kém bejut egy ellenséges tengeralattjáró bázisra. Használatával egy pillanatra megjelenik az összes tengeralattjáró.

SZOVJET ÉPÜLETEK

Construction Yard, Power Plant, Advanced Power Plant, Ore Refinery, Ore Silo, Barrack, Service Depot, Radar Dome, Concrete Barrier,

Kennel
Páncélzat: könnyű
Itt képezhetünk ki harci kutyákat.

Sub Pen
Páncélzat: könnyű
Tengeralattjárók és szállítóhajók szülőhelye. Egyben javítóbázisként is üzemel.

Airfield (reptér)
Páncélzat: nehéz
A megépítésével lehetőségünk nyílik MIG-ek és YAK-ok alkalmazására. Ha egy repteret megsemmisítenek, akkor a hozzá tartozó repülőgép automatikusan lezuhan.

Helipad
Ugyanaz, mint a szövetséges épület, azzal a különbséggel, hogy itt Hind-ek állomásoznak.

Tecnology Center
Az elkészülte után építhetünk Mammoth tankot és Tesla Coil-t.

Flame Tower (tűztorony)
Páncélzat: nehéz
A gyalogosok pokla. Hatalmas lángcsóvákkal pirítja meg a közelébe merészkedőket. A páncélosok ellen is majdnem olyan hatékony.

Tesla Coil (villámtorony)
Páncélzat: könnyű
A lézertorony korabeli megfelelője. Automatikusan kicsinál minden ellenfelet (kivéve a légit). Hátránya, hogy rettentő energiaigényes.

Iron Curtain (vasfüggöny)
Páncélzat: könnyű
Orosz kísérleti fegyver, mely átalakítja az anyag molekuláris szerkezetét. Ennek hatására a kiválasztott célpont rövid időre sérthetetlen lesz.

Missile Silo (rakétasiló)
Páncélzat: nehéz
Atomcsapást mérhetünk vele az ellenséges bázisra. Undorító fegyver.

Barbed-wire Barrier (szögesdrót)
Páncélzat: könnyű
Csak a gyalogosok ellen véd meg. Lánctalpas egységek gond nélkül átgázolhatnak rajta.

SZOVJET EGYSÉGEK

Attack Dog (harci kutya)
Páncélzat: nincs
Legjobban az őrző-védő szerepkörben érvényesülnek. A mérnökök, tolvajok, kémek (postások és ügynökök) halálos ellenfeleik. Egyetlen harapással ki tudnak csinálni egy embert.

Grenadier (gránátos)
Páncélzat: nincs
Kézigránátokkal felszerelt gyalogosok. Csapatban még akár a páncélosokat is megszorongathatják.

Flame Infantry (lángszórós)
Páncélzat: nincs
Nagy csoport gyalogság és épületek ellen a leginkább hatékony. Halálakor a hátán lévő tartály felrobban és a közelében állók is sérülnek.

Heavy Tank (nehézpáncélos)
Páncélzat: nehéz
Ezek a komcsik nem aprózzák el. Ez a leggyengébb harckocsijuk. Duplacsövű ágyújával hamar eltávolít az útjából bármilyen akadályt.

V2 Rocket Launcher (V2-es rakétavető)
Páncélzat: könnyű
Iszonyatos távolságból képes elereszteni a rakétáit. Két lövés és vége az épületnek. Lassúsága és újratöltési nehézségek miatt azonban könnyű préda.

MRJ (mobilizált radarzavaró)
Páncélzat: könnyű
Csak multi-player játékban alkalmazható. A fedezékében utazók észrevétlenek az ellenséges radarok előtt.

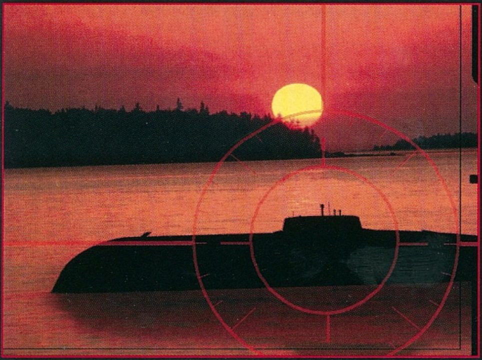
Submarine (tengeralattjáró)
Páncélzat: közepes
Az orosz haditengerészet egyetlen fegyvere. Farkas falkákba verődve hamar meg tudja szüntetni a szövetségesesek tengeri fölényét.

YAK (motoros vadászgép)
Páncélzat: könnyű
Géppuskáival remekül le tudja szedni az ellenséges gyalogosokat. A rakétások azonban hamar leszedik.

Badger Bomber (nehézbombázó)
Páncélzat: könnyű
Ejtőernyősöket és bombákat képes eljuttatni a célterület fölé. Lassúsága miatt azonban elég veszélyeztetett faj.

Paratoopers (ejtőernyősök)
Bárhol bevethető mezei lövész egységek. Olyan helyen is bevethetők, amit még nem derítettünk fel (vigyázat, úszni nem tudnak).

Parachute Bombs (ejtőernyős bombák)
Öt darab bombát szór a célterületre. Elég hatékony, bár a gyalogosok kitérnek a bombák hatósugarából.



A SZÖVETSÉGES HADJÁRAT

Az európai katonai szervezet nem nézhette tétlenül az orosz fenyegetést. Az utolsó csepp az volt a pohárban, hogy foglyul ejtették Einstein-t. A vezetés pontosan tudta, hogy mire megy ki a játék. Az atomtudós elrablása egyet jelentett, az atombombájuk már a végső stádiumban volt. Muszáj volt cselekedniük, mielőtt elkészül az a pusztító fegyver. Az egész háború egy túszmentő akcióval kezdődött. A tudós megmentésével azonban csak késleltetni tudták a nukleáris rakéta kifejlesztését. Tudták nem késlekedhetnek egy percet sem. A szövetséges küldetésekre erősen jellemző a megfontoltság. Látszik, hogy náluk számít az emberélet. Elég erősen rámennek a tengeri egyeduralomra. Volt olyan küldetés, hogy egy tengerszorost kellett megtisztítani az orosz tengeralattjáróktól. Persze nehezítésként időlimitet is beraktak a programba. így sajnos sok küldetés rohanássá fajult. A főcél persze Sztálin főhadiszállása, Moszkva. A szövetségesek természetesen nem rohannak fejjel a falnak, jó alaposan bebiztosítják magukat. Szinte teljesen körbeveszik az ellenséges fővárost és csak úgy indítják meg a végső támadást.

Én 14 küldetés alatt fejeztem be a szövetséges hadjáratot, de ez a természetesen változhat. Sokszor elágazik a sztori, ilyenkor más mozit nézhetünk meg. Ahogy meg tudom ítélni, a készítők nem estek abba a csapdába, hogy megismétlik a renderelt jeleneteket. Most már vették maguknak a fáradtságot, hogy külön mozit csináltak minden küldetéshez. A hadjárat vége azonban nagyon nem tetszett. Ahogy elintézik Sztálint az egy kicsit gusztustalan. Nem igazán értem miért nem tudtak valami rendes befejezést csinálni. Az utolsó küldetésben a közeli templom alatt található egy láda. Nem igazán érdemes a játék elején megszerezni, mivel egy hatalmas MIG támadás lesz a dolog következménye.

Érdekességképpen meg kell említeni, hogy az egyes küldetésekben tanusított teljesítményünk befolyással van a következő küldetésekre. Egyrészt több pénzt kapunk, ha jobbak vagyunk, másrészt pedig a már elkészített épületeink megmaradnak néhány későbbi küldetésben.

Spy Plane (kémrepülőgép)
Felderíti az általunk kijelölt területet.

MIG (sugárhajtású vadászgép)
Páncélzat: könnyű
Hő követő rakétáikkal remekül ki tudják szedni a veszélyes páncélosokat. Légvédelemmel védett területre azonban nem tanácsos beküldeni őket.

Hind (orosz harci helikopter)
Páncélzat: nehéz
Az Apache orosz vetélytársa. Rakéták helyett azonban csak géppuskával van felszerelve.

A fenti felsorolásból látszik, hogy nem egy kispályás játék ez a Red Alert. Nem véletlenül adtam neki az év játéka címet. Miután ez a hetem szinte csak a Red Alert-re ment el, úgy érzem néhány elég hasznos tanácsot tudok adni mind, kezdő, mind haladó játékosoknak.

TIPPEK, TRÜKKÖK

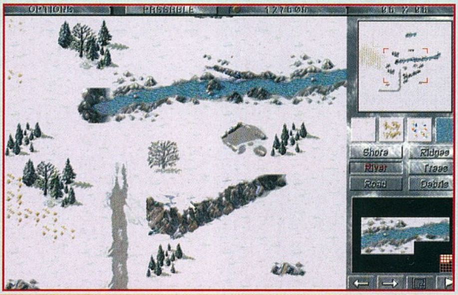
- Alkossunk csoportokat a harckocsijainkból (CTRL 1,2,3...). Így egyszerre több ellenfelet tudunk támadni és nem is zavarják egymást.
- Építsünk két ércfeldolgozót, így nem kell egymásra várniuk a gépeinknek.
- Négy Apache már veszteség nélkül le tud szedni egy SAM siló-t.
-A mérnökök már nem tudják olyan könnyedén elfoglalni az ellenséges épületeket. Ha csak egy mérnökünk van, akkor először le kell lőnünk pirosra az épületet és csak akkor mehetünk be. Így már egy kicsit nehezebb a dolog.
- Érdemes inkább álcázott géppuskafészket építeni, mivel sokkal jobban bírják a strapát.
- A gyalogság ellen a legjobb módszer a taposás. Fogjunk össze hat-hét tankot és induljunk meg a gyalogosok felé. Ne kezdjünk el velük lövöldözni, inkább hajtsunk át a csoportjukon.
- Csináljunk formációkat. (F) Állítsuk fel a csapatunkat tetszés szerint és nyomjuk meg az F billentyűt. Ilyenkor az egész csapat a leglassabb egység sebességével fog vánszorogni. Így azonban elkerülhető, hogy a gyorsabb tankok lehagyják a lassú rakétavetőket.
- A Chronosphere nem használható embereken. Ne is próbálkozzunk APC-vel sem, nem engedi a gép. Csak olyan helyre érdemes átrakni egységet, ahol nem éri el őt az ellenség.
- A sérthetetlen ellenfelet nem igazán érdemes támadni. Csaljuk inkább be a tornyaink elé, ahol az ideje lejártakor komoly problémákkal fog szembenézni.
- Támadjuk meg az ellenség finomítóit. Ha nincs pénze, akkor elég nehezen fog új egységeket kiküldeni.
- Azoknál a területeknél, amelyeket több légvédelmi egység véd nem árt több csoportba osztani a helikoptereinket. Két ötös csoport már elegendő.
-A GDI szimpatizánsok kedvence a Mammoth tank ismét akcióba lendült. A legnagyobb tank jelenleg a világon és természetesen az orosz hadsereg sorait erősíti. Speciális tulajdonsága, hogy képes önmagát bizonyos fokig felgyógyítani. Egyetlen valamirevaló generalisszimusz sem lehet meg nélküle.
-A homokzsákos stratégiák viszont kiestek a lehetőségek soraiból. A baj az, hogy nem vezetik már az energiát, így nem tudunk a zsáksor végére építeni. Mellesleg az ellenfél egységei azonnal szétlövik.

A végére maradt ismét egy kis szubjektív vélemény. Gondolom nem árulok el nagy titkot, amikor azt mondom, hogy az egyik kedvenc játékom a Red Alert. Szinte teljesen tökéletes a program. Azt hiszem, hogy nyáron a GURU táborban kemény csatározások lesznek a szövetségesek és az oroszok között. Aki megveszi az eredeti játékot, az kap egy kis ízelítőt a Westwood cég következő remekműveiből. Pontosabban egy remek video klippet láthatunk a Lands of Lore 2-ből és megnézhetjük a Blade Runner introját is. Az animációkat elnézve az jutott eszembe, hogy ez bizony már a jövő évezred színvonala. Jó lesz ha figyelemmel kísérjük ezt a céget, mivel okoznak ők még a jövőben ehhez hasonló meglepetéseket.

Mocsy

A PÁLYASZERKESZTŐ

Kedvelt üzleti fogás a cégek részéről, hogy egy sikeres játék után kiadják a hozzá tartozó pályaszerkesztők. A Westwood most megelőzte őket, mivel már rögtön a programhoz adott egy remek szerkesztőt. Ennek segítségével saját magunk alakíthatunk ki pályákat. Mi rajzolhatjuk meg a jövendőbeni harcok színhelyét. Sajnos egységeket nem tudunk elhelyezni, de a fák tipusától kezdve az ércelőhelyek nagyságáig mindent mi állítunk be. Az, hogy csak fából 20 félét rakhatunk ki a térképre sok mindent elárul. Ezenkívül választhatunk, hogy havat vagy normális időjárási viszonyokat akarunk beállítani. Az elmentett térképeket a program automatikusan berakja a már előre megcsinált térképek közé. Ezek bármikor használhatóak. _j lehetőség a skirmish opció is. Itt akár hét számítógép ellenféllel csatázhatunk egyszerre. Bárkivel szövetséget köthetünk egy harmadik ellen. Még az is elképzelhető , hogy két számítógép játékos küzd egymással, de minket békén hagynak. Vigyázzunk ezekkel az ellenfelekkel, mivel nem sokat szórakoznak egyből támadnak és nagy erőkkel.



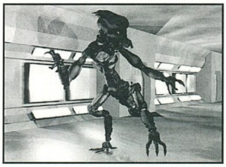
PC GURU
97%

Mindenki azt hitte, hogy nem lehet felülmúlni az eredeti C&C-t. Mindenki tévedett.

RAVAGE D.C.X.
WARNER INTERACTIVE

A Ravage D.C.X. az a játék amiben semmi eredeti ötlet nincs! Amit ezek után olvasni fogtaok az talán már nem is olyan lényeges, mert csak ezt az első mondatot fejti ki részletesen. A játék története szinte szót sem érdemel: jönnek a gonosz idegenek, elfoglalják a Földet, mi meg a jók vagyunk, akiknek a feladata a folyamat megfordítása, azaz a Föld megmentése. Egy teleporton keresztül jutunk a föld alatti titkos bázisról a felszínre, ahol egy-egy generátort kell a 7 helyszínen megsemmisítenünk. Eddig ebben a témában kb. 200 film, ugyanennyi könyv és számítógépes játék jelent már meg. A színvonaluk jobb-rosszabb volt, de igyekeztek mindegyikbe valami kis eredeti ötletet, valami újítást belecsempészni, hogy ezzel a műhöz vonzzák a nézőt, olvasót, játékost. A Ravage D.C.X. készítői erre nem vették a fáradtságot – szereztek egy 3D-Studiót, és nekiálltak az ötletek pofátlan mértékű összeollózásának.

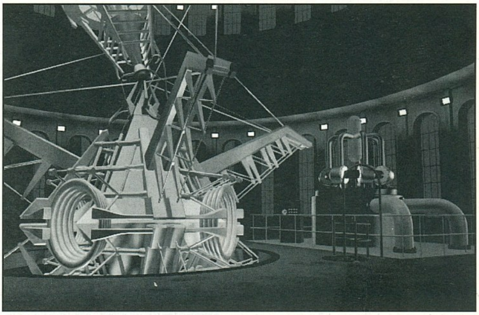
Megemlítek néhány forrást, amit szerintem mindenki ismer, és ha az a hiba következne be, hogy megnézi ezt a játékot, akkor pedig ráismer: A teleportálás helyszínét egy az egyben



lekoppintották a Brazil című film egyik főjelenetéből, ahol a szerencsétlen főhőst egy hatalmas kupolás terem közepében levő kínzószékben faggatják – a játékban a helyszín ugyanaz, csak a kínzószékből teleport-szék lett. A játék egésze egy az egyben a jónéhány éve a Rebel Assault-ban debütált technikán alapul, még a speciális célpntokat is a jó öreg kis sárga négyzetekkel jelzik, és ezek körül köröz a játékos, míg le nem lövi őket. Az alienek repülő járgányai kis (vissza)változtatással megint repülhetnének a Csillagok Háborújában, stb.. Még sorolhatnám ezeket a dolgokat, de nem is érdemes.

A főhős s tipikus "szintetikus arcú" műanyag hős, aki a 3D Studión kívül nem érzi jól magát. A program természetesen Win 95 alatt fut, hogy mindenki boldog legyen. Kiválaszthatunk Hi-Color üzemmódot is, ekkor a háttér-animáció nagyon szép, csak maga a játék nem lesz semmivel sem jobb. Amit még érdemes tudni a programról, azon túl, hogy szerintem senki se büntesse vele magát az az, hogy normális futtatásához egy négyszeres CD-ROM szükséges, így most már találtam is egy jó alkalmazási területet a programnak: alkalmas annak tesztelésére, hogy tényleg négyszeres sebességű-e a CD-ROM-unk, de játékra nem ajánlom.

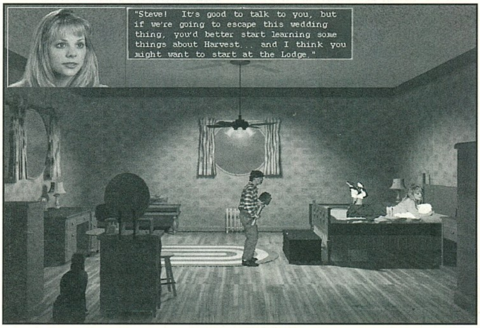
Charlie
sirles.hermes.bke.hu



HARVESTER

Képzeljünk el egy hétköznapi reggelt. Ugyanolyat mint a többi, amikor hajnalban megcsörren a vekker, álmosan kinyitjuk a szemünket, szép lassan kikelünk az ágyból és...és nem emlékszünk semmire. Nem emlékszünk rá, hogy mi a nevünk, hol lakunk, kik a szüleink és egyáltalán hogy mit is keresünk ebben a házban...

A főhősünkkel – Steve-el – pontosan ez történt, egy napfényes reggelen ugyanis egy Harvest nevű kisvárosban ébredt fel, ahol őt szemlátomást mindenki ismeri, ő viszont mégsem emlékszik semmire. Az egész olyan, mintha a jelenből az ötvenes-hatvanas évek egy amerikai kisvárosába csöppent volna vissza, ahol ráadásul mindenki ütődött. Az egyetlen épeszűnek tűnő személy barátnője – pontosabban menyasszonya – Stephanie, aki hozzá hasonlóan nem emlékszik semmire. Harvest-ben meglepően magas a halálozási arány és a dolgok hátterében valószínűleg a helyi szekta, egy bizonyos „Order of the Harvest Moon" áll. Steve-nek nincs más választása, mint felderíteni a várost és valahogy kikeveredni ebből a rendkívül kínos szituációból...



Kábé ennyit lehet tudni a Harvester-ről alapfelállásban, és sokáig nem is nagyon derül ki több a történetből. Nehéz megfogalmazni, hogy kategóriáját tekintve a program kaland avagy akciójáték, hiszen két puzzle között nem ritkán monszterekre kell vadászni. Valahol a két stílus határán található a játék, ami ezáltal néha nagyon jópofa, néha viszont nagyon bosszantó is egyben. Több, mint 20 féle „egzotikus" fegyverrel apríthatjuk a szembejövőket, és a fontosabb jeleneteket helyenként drasztikus, helyenként kevésbé drasztikus movie formájában is végigélvezhetjük (nem véletlen a 18 éven felüli korhatár...).

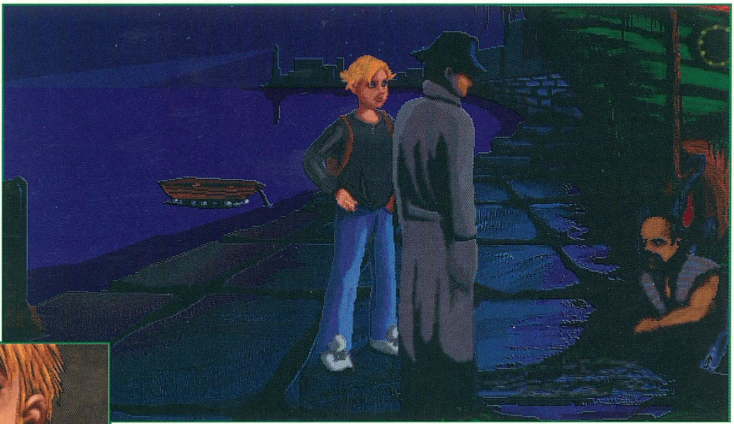
Mindent összevetve érdekes, de borzasztó elvont játék a Harvester. Nem állítom, hogy olyan iszonyatosan nehéz lenne, és aki kedveli ezt az enyhén morbid stílust, az még akár értékelheti is. Olyan az egész, mint egy közepes amerikai „tucat-horrorfilm", így igazából csak azoknak ajánlom, akik ez utóbbi filmkategóriában szórakozást lelnek (no és erős gyomorral rendelkeznek...).

Del

Master of Dimensions

EIDOS
4xCD, 486DX2-66, MS-DOS 5.0, Win '95, SVGA, 8MB RAM, 1MB HD, MOUSE SB comp.

NÉHÁNY MÁSIK DIMENZIÓ



Az EIDOS óriáscég több kisebb kiadó összeolvadásából jött létre. Eddig nem jelentettek meg igazán nagy durranást, de hamarosan meg fogja ismerni a világ a nevüket.

Az Orion Burger a kalandjátékok piacán fog nagy feltűnést kelteni, míg a Tomb Raider inkább az akció-kaland stílust képviseli. Nem hiszem, hogy bármelyiket be kellene mutatnom, hiszen jó néhányszor hírt adtunk róluk.

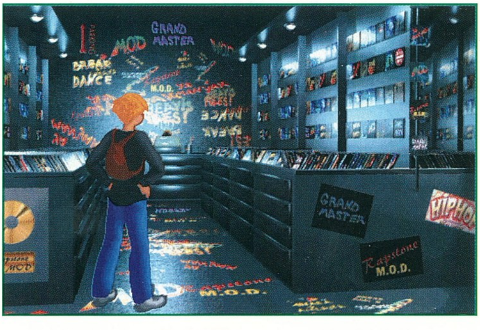
A MOD-dal egészen más a helyzet, míg meg nem kaptuk a preview verziót még mi sem hallottunk felőle. Kezdetben elég gyanakodva forgattam a CD-ket (2 db) és közben elkeseredetten gondoltam arra, hogy még egy Win95-ös kalandjáték.

Aztán elkezdtem vele játszani és teljesen megnyugodtam. Egy egészen kellemes kis kaland kerekedett belőle. Nem mondom, hogy grafikailag a nagyok közelébe tudna kerülni, de azért még éppen megüti a mércét. Természetesen nagyfelbontású, de a színek terén eléggé szegényes.

Persze nem is a grafika volt az ami annyira megfogott. Teljesen lenyűgözött a feladatok összetettsége, ami mostanában eléggé hiányzott a kalandjátékokból. Most aztán szavam sem lehet a nehézségre. Volt egy-két olyan puzzle a programban, amely igencsak megizzasztott.

Külön köszönet Tóth László tanár úrnak, aki igencsak sokat segített néhány feladványban. Persze volt néhány olyan dolog is, amit roppant mód rühelltem. Gondolok itt arra a hatalmas labirintusra. Nem igazán hiszem, hogy így kellene nehezíteniük egy különben jó kalandjátékot. Kár volt azzal a barangolással elrontaniuk a hangulatot. Régi jó szokásomhoz híven következzen egy teljes leírás, persze nem a szájbarágós fajtából.

Minden egy ködös estén kezdődött. A srác éppen a nagymamáját látogatta meg. Mivel az valahová elment pletykálni, úgy gondolta kihasználja az egyedüllétet és körbeszimatol egy kicsit. A komódon heverő tízórait elvette, majd felcsattogott a padlásra. Ott jó alaposan körbenézett a kacatok között. A fáradozásának az eredménye egy zacskó cement lett. A szekrényben érdekes felfedezésre tett szert.

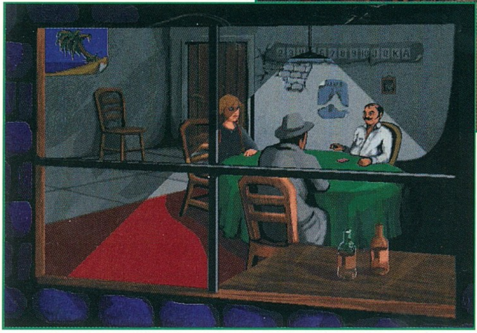


Egy furcsa fémből készült készülékre bukkant. A döbbenete csak fokozódott, amikor a gép megszólalt. Kiderült, hogy a szerkezet nem más mint egy Interdimenzionális herkentyű. A segítségével közlekedni lehet a dimenziók között. Megtudta tőle, hogy a Föld éppen a pusztulás határán ténfereg és persze szükség van egy hősre, aki blablabla...

Ezután a sziporkázó bevezető sztori után elkezdte meglátogatni a dimenziókat.

LEGENDWORLD

Az első útja a fantázia világába vezetett. A híd túloldalán egy toronyba zárt hercegnővel ismerkedett meg. Szegény már egy ideje raboskodik a toronyban és csak a megmentőjére vár. Persze ismét rá vár a feladat, hogy kimentse a bigét.



Találkozott még egy paraszttal is, aki kemény meccset vívott egy üveg mézzel. Persze a méz sem ma jött le a falvédőről, így a küzdelem egyelőre kiegyelítettnek tűnt. Menet közben találkozott egy vándor énekessel, aki egy remek bűvésztrükköt mutatott be. A mutatvány eredményeképp hozzá került egy régi aranytallér. A kiszáradt fáról felvette a vizes tömlőt, majd bemászott a cigány jósnőhöz.

A falon lógó ruhát privatizálta, majd utasította a banyát, hogy jósoljon neki. Persze a vénasszonyt sem kellett félteni, képes volt feltételeket szabni. Egyelőre nem is tudott mit kezdeni vele. A kastélyhoz vezető út végén egy hatalmas kapu állta az útját. A gyöngyös záron még nagy nehezen sikerült átvergődnie, de a tölgyfa ajtó végképp elállta az útját. Mérgében át is ment egy másik dimenzióba.

DETEKTÍVTÖRTÉNET

Egy 30-as évekbeli klasszikus detektív sztoriba csöppent. Merlin botjának keresése közben érkeztek el a múzeumba. Egy szemfüles betörő azonban megelőzte őket. A tett helyszínén csak egy vasrudat találtak. Tovább folytatták a keresést. A detektív szimata egy kártyabarlangba vezette őket. Ott egy nem túl segítőkész fickó fogadta őket. Birtokában volt a keresett információ, de csak az arra érdemeseknek volt hajlandó elárulni. Egy kártyatrükköt mutatott be, melyre a fiúnak kellett válaszolnia. (káró 4)

Ilyen ragyogó logika láttán megenyhült egy kicsit és elmondta amit tudott. A szálak a kikötőbe vezettek. Az öreg halász az aranyhorog hatására mindent kitálalt. Ráadásnak még megengedte, hogy néhány szerszámot is kölcsönvegyenek. Így került a birtokukba az emelő és a fogó. A megszerzett információkat összerakva már gyerekjáték volt rájönni arra, hogy az egész ügy hátterében a múzeum csinos tulajdonosnője áll. Mivel kiderült, hogy az utolsó estén járt a temetőben, logikusnak tűnt, hogy ott rejtette el a botdarabot. A tévéműsorból elorzott ásóval ki is ásta a nő egyik halott felmenőjét, aki a kezében szorongatta a keresett botdarabot. Az emelővel már nem volt túl nehéz felemelni a kastélyba vezető ajtót. Itt találkozott az Északi Varázslóval, aki olyan csúnyán elbánt Merlinnel és a varázsbotjával.

Kicsit elcseverészett vele, de látta, hogy erővel nem megy nála semmire. Összeszedte hát a szoborkezet és az altatóitalt. A varázsló nem szólt semmit, amit a beleegyezésének tekintett. Egyelőre még nem ment le a labirintusba, inkább elindult felderíteni Rapstone-t.

RAPSTONE

Ezt a dimenziót már elérte az urbanizáció átka. A nagyvárosi élet minden negatív oldala itt csapódott le. Az utcákon csak a legerősebbek maradhattak életben. A rap volt az egyetlen szórakozás, amit megengedhettek maguknak az itteniek. A helyi CD boltban rájött, hogy sürgősen ki kell mennie, de sajnos valahol elkallódott a mosdó kulcsa. A régi lemezeket csak egyetlen bolt árulta. A bolt tulajdonosa éppen a szemüvegét kereste. Anélkül képtelen megtalálni a raktárkulcsot.

A bolt mögött egy gyanús alakot látott

ólálkodni. Elbújt a hordók mögé, majd meglepetésszerűen rárontott a tolvajra. Szegény ijedtében majd összecsinálta magát, sőt még a féltve őrzött konzervnyitóját is elhagyta. A nyitót kicserélte egy remek fűrészre annál az embernél, aki a mézesüveggel viaskodott.

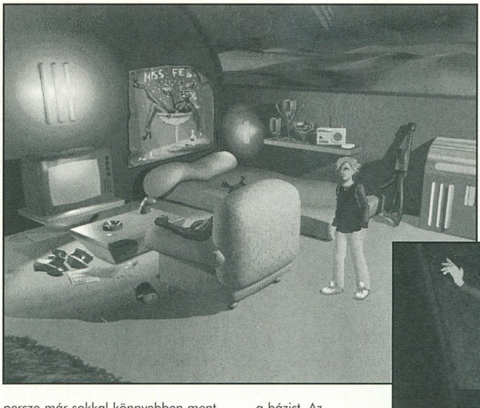
ALIEN WORLD

Egy nyugalmazott űrlény tévézget ebben a világban. Valaha élsportoló volt, de kicsit megkopott a hajdani dicsősége, no meg lett egy kis sörhasa. A legnagyobb bánata, hogy a televízió műsor csapnivaló. Egyetlen sorozat megy egész nap, de már annyira unja, hogy bármit megtenne a műsor feljavításának érdekében. Erre a feladatra persze az ifjú hőst szemelte ki. Valamiféle jutalmat is emlegetett, abban az esetben ha növekszik a szappanopera színvonala.

A dimenziógép segítségével sikerült is bejutnia a műsorba. Az idegen nem túlzott, az adás tényleg elég unalmas volt. Még szerencse, hogy nála volt a fűrész és azzal egy kicsit át tudta alakítani a szoba berendezését. A hatás frenetikus volt, az unalmas szereplőket egymás után érték a balesetek. Miután mindenkit eltüntetett, leszedte a nagybácsi által hozott szőnyeget.

A konyhában egy lusta kutya állta el az útját. Mivel nem volt hajlandó elmenni a szekrény elől, cselhez folyamodott. Képes volt feláltdozni a nagymama által csomagolt elemózsiát. A szekrényből kivett egy ásót és egy tekercs kötelet. Miután mindent elrendezett a sorozatban, visszatért az idegenhez. Az teljesen el volt ájulva a műsor színvonalától. Hálája jeléül megajándékozta a fiút Merlin botjának egyik darabjával. Ő azonban nem érte be ennyivel, a magnóból kiszedte a kazettát, a polcról leszedte a serleget, sőt még az idegen BFG9000-ét is eltulajdonította.

Mikor már nem maradt mozdítható a szobában, magára hagyta a megdöbbent kreatúrát. A szőnyeggel már el tudott menni a boszorkányhoz, aki bizony már majdnem felfázott abban a hideg barlangban. Egy jó meleg szőnyegen persze már sokkal könnyebben ment a jóslás. Kapott is a fiú egy számot, amelyre igen nagy szüksége lesz a közeljövőben. Ennyi kavarás után éppen ideje volt meglátogatnia egy újabb dimenziót.



SPACE STATION

Egy iszonyatos vírusfertőzés végén ért az állomásra. Már csak egy túlélőt talált, aki elég rossz bőrben leledzett. Elmesélte, hogy ismeretlen vírus fertőzte meg a bázist. Az önmegsemmisítő rendszer beindult, már csak tíz perc volt hátra a detonációig. A lift használatával elég sok helyet meg tudott közelíteni az állomáson. Elsőként a személyzet lakóhelyét látogatta meg. Ott már nem talált csak hullákat. Az egyik ágyon egy elhagyatott szemüvegre lelt, amit rögtön el is tett. Az orvosi szobában megtalálta a doktor hulláját. Nagy nehezen elrugdosta a komputer elől, majd a roboton talált videochipet lejátszotta. Megtudta, hogy a doki tett már kísérletet a járvány megfékezésére. Készített egy antianyagot is, amelyből csak egy összetevő hiányzik, egy gyíkfarok. Miután megcsinálta a tökéletes antianyagot, rögtön kipróbálta a haldoklón. A szer rögtön hatni kezdett. Hálája jeléül átadott egy fordítógépet, ami képes az összes eddig ismert nyelvet lefordítani. A raktárban a boszorkánytól kapott kód segítségével sikerült bejutnia az üvegfal mögé. Ott talált egy mágnest és egy master CD-t. Az utóbbival sikerült leállítania a visszaszámlálást.

A detektívtől kapott tolvajkulcs nyitotta ki a számítógép energiapaneljét. Belül megtalálta az energiát biztosító botdarabot. A szemüveggel már nem volt probléma megtalálni a raktár kulcsait. A nagy halom lemez közül elég reménytelennek tűnt kiválasztani a megfelelőt. Még szerencse, hogy eszébe jutott a mágnes. Fáradozásának az eredménye egy darab aranylemez lett.

A zöld lénytől szervált kazettát berakta az utcagyerek magnójába. A furcsa zenével egyből belopta magát a srác szívébe. Már csak a kislányt kellene egy kicsit felvidítania. A banyától zsákmányolt ruhát nekiadva sikerült is felvidítania. Nem is maradt el a jutalom, ami egy eredeti hajcsat formájában mutatkozott meg.

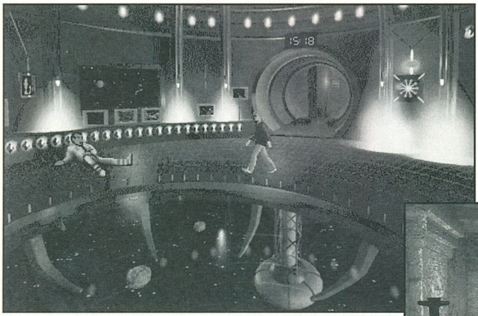
THE LABYIRINTH

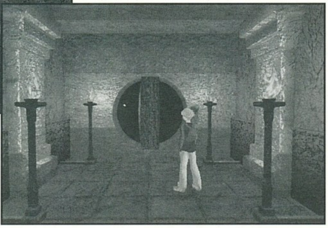
Ennyi szívás után elérkezett a pillanat, amikor nekiállhatott leereszkedni a labirintusba. A bejutás volt a legnehezebb. Az első halálos csapdát még könnyedén sikerült elkerülnie, mivel nem sétált keresztül a nyomólapon.

A kör alakú ajtónál érte az első komolyabb meglepetés. Nem volt semmi a közelben, csak három kapcsoló. Emlékezett azonban a bárdtól szerzett aranyérmére. Egy szám volt belevésve (532). Elég sokáig tartott amíg rájött, hogy mit is kell csinálni. Először megnyomta ötször a jobb oldali kapcsolót, majd háromszor a bal oldalit, végül kétszer ismét a jobb oldalit.

Az ajtó után egy gusztustalan labirintusba érkezett. Már több órája bolyongott, amikor végre történt valami. Az egyik szobában találkozott egy banyával, aki éppen a frizuráját próbálta rendbe szedni. Egy hajcsat sokat segített a külső megjelenésén. Persze ezután már nem volt probléma ha be akart menni a konyhába. Ott figyelmesen megszemlélte a faliszőnyeget és megjegyezte a mintázatát.

Kóválygott még egy kicsit a dungeon-ban, de ezután már viszonylag könnyedén a végére ért. Itt azonban ismét kénytelen volt egy





kicsit elidőzni. Hét homokóra állta az útját és egy ravasz kis versike.

A vers sorai a hét különböző napjaira utaltak, ez alapján kellett megfordítani az órákat.

Többszöri próbálkozás után végül is sikerült megcsinálni a feladványt. Az egész labirintust egy drágakőért és egy kulcsért kellett megcsinálnia.

A kulcs érdekes módon remekül passzolt a várbörtön zárjába. Ami ezután következett még a legmerészebb képzeletét is felülmúlta. Egy olyan csúnya hercegnő fogadta, hogy szegény még ma is futna, ha a mesélő meg nem könyörül rajta.

Egy időhurok segítségével azonban sikerült megmenekülnie. A drágakövet elvitte a kardkészítőnek, aki egy remekbeszabott fegyvert készített neki. Egy fegyver azonban semmit sem ér a forgatója nélkül. Úgyhogy elkezdődött a tréningje, ami kereken öt évig tartott.

A végén egy brutális barbár lett belőle, aki könnyedén legyőzte még a mestert is.

Visszatért Rapstone-ba, ahol az ereje no meg az aranylemez segítségével könnyedén legyőzte a HMCS-ket.

A lemezeket visszavitte a jogos tulajdonosuknak, akik hálából meghívták a koncertre. A fergeteges siker után persze ők nyerték el az első díjat, ami persze Merlin botjának negyedik darabja volt. A banda nem nagyon örült az ajándéknak, úgyhogy kapva kapott a főhős által felajánlott cserén. Már csak egy darab hiányzott a boldogsághoz.

AZ EGYIPTOMI FALFESTMÉNY

Egy kétdimenziós festmény az utolsó pálya. Az öreg egyiptomival csak fordítógép segítségével tudunk szót érteni. A következő akadály egy hatalmas szikla, amit csak a harmadik bot segítségével tudott belökni a gödörbe. A lift egyik keze le volt törve, még szerencse hogy volt nála egy pót. Egy kis beton és máris folytathatta a küldetést. A múmiát is sikerült becsavarnia a mosdóból zsákmányolt WC papírba. A szarkofág teteje mögött talált három jelet, amit jól az emlékezetébe vésett.

A fáraó által feltett talólós kérdés sem okozott túl nagy fejtörést. Könnyedén kiszámolta, hogy hány háromszögből áll a piramis.

Az utolsó előtti akadály azonban ismét alaposan megizzasztotta. Egy ajtó állta az útját, amelyik csak a falon található kapcsolótábla megfelelő beállítása után volt hajlandó kinyílni. Az első hármat könnyűszerrel megoldotta, mivel a megfejtésüket látta már a szarkofág mögött. A negyedik jel a piramis volt, ami ugye 16 háromszögből állt. Az utolsó jel meg egy nagydarab szikla, amit a három bottal tudott a helyére lökni.

Már csak egy randa szörny őrizte a bot utolsó darabját. Egy kis kardforgató bemutató azonban elvette a kedvét a további kötözködéstől. Jobbnak látta venni a kalapját és a bőröndjét...

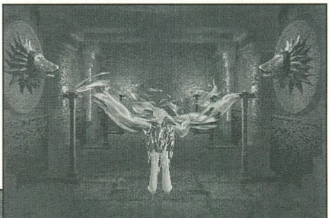
A bot összerakása után megjelent a nagy mágus, Merlin. Természetesen megígérte, hogy elrendezi a dimenziók ügyét, csak...

Igen egy utolsó utáni próbának teszi ki a főhőst.

Vagyok olyan gonosz, hogy itt hagyom abba a leírást és inkább felteszek én is egy találós kérdést, amit egy Rita nevű lány mesélt nekem.

Persze én sem jöttem rá először a megfejtésre, de elég ha csak időnként nézünk rá a rejtvényre és akkor biztosan be fog ugrani. Egy egyszerű sorozatról van szó, amit folytatni kell. E, K, H, ...

Milyen betű kerül a pontok helyére? A helyes megfejtők között nem sorsolunk ki az égvilágon semmit sem!!!



Egy kicsit lefárasztott a játék, be kell hogy valljam. Ez az a kalandjáték, ahol nem a grafika fogja meg elsősorban az embert.

Itt inkább a rejtvények nehézségén volt a hangsúly. Látni azonban, hogy nem teljesen profik a szakmában a fiúk, mivel a történet egy icipicit bugyutára sikerült. Volt már jó néhány játék ahol botdarabot kellett összerakni. (FATE, Arena)

Az azonban mindenféleképpen pozitív, hogy nem vesszük észre játék közben a Win95 jelenlétét, magyarul nem ablakban folyik a móka. Amit még nagyon hiányoltam a programból, az a humor. Inkább a cinizmus volt a jellemző a hangvételre. Összegezve: minden komoly kalandjátékos értékelni fogja. Kezdőknek nem igazán ajánlom, mivel ők egy kicsit tapasztalatlanok ehhez a játékhoz. Az ő figyelmükbe inkább a Fable-t ajánlanám, ami jóval szebb és könnyebb is, mint a Master of Dimensions.

Persze nagyon meg lennék lepve, ha ez volna az utolsó eset, hogy hallottunk ifjú barátunkról, Merlinről, a mágusról és az Interdimenzionális Egységről.

Mocsy

PC GURU

86%

A nehézsége miatt mindenféleképpen érdemes egyszer végigmenni rajta.

INGYENES BUDAPESTI HÁZHOZSZÁLLÍTÁS

A TV szilveszteri műsorát már a monitorán nézheti

/ VideoHighway TV-tuner kártya /

MELLIK & BAKÓ

GRAFI SHS

Videohighway TV. A GrafixSHS Kft. megkezdte az AIMS Lab. által gyártott Videohighway TV-tuner kártya forgalmazását. A új TV-tuner kártya videó bemenettel is rendelkezik és a jelenleg kapható kártyák közül az egyik legolcsóbb.

Az AIMS termékei mellet a GrafixSHS Kft. a Creative termékek hivatalos magyarországi disztribútora. A legrövidebb határidőn belül, a legkedvezőbb feltételekkel szállítja a teljes Creative termékskálát. Viszonteladóknak Budapesten ingyenes házhozszállítás.

GRAFI X SHS
Kereskedelmi és Szolgáltató Kft.

Dealerek: Digitmodul Kft. 1137 Bp., Jászai Mari tér 5. ◆ Lap Stúdió Kft. 1063 Bp., Zichy J. u. 3. ◆ Mikropo Computer 1065 Bp., Nagymező u. 51. ◆ Nádor Rendszerház 1141 Bp., Kőszeg u. 41. ◆ PC World Kft. 1108 Bp., Venyige u. 3. ◆ Qwerty Kft. 1114 Bp., Bartók B. út 14. ◆ Signal Computer 1135 Bp., Béke u. 11. SZÜV Rt. 1145 Bp., Szugló u. 9-15. ◆ Számprog Kft. 5600 Békéscsaba, Szabadság tér 12-14. ◆ Enter2000 Kft. Debrecen, Csapó u. 25. ◆ Intelcom Kft. 9028 Győr, Fehérvári u. 80. ◆ Bábolna Rt. 2943 Bábolna, Mészáros u. 1. ◆ Professzionál-Miskolc Kft. 3525 Miskolc, Kishunyad u. 32. ◆ PC Box Kft. 6722 Szeged, Mérci u. 12.

CSAK VISZONTELADÓKNAK ÁRUSÍTUNK

PC, ahogy Ön szeretné

Gyors, jó minőségű, megbízható számítógépek kívánság szerinti összeállításban, 1+4 év garanciával.

Processzorok, memóriák, alaplapok, winchesterek, CD ROM meghajtók, hangkártyák, hangszórók, VGA kártyák, monitorok, faxmodemek, printerek, joystickek, egerek, stb széles választékban.

PentaPC-vel a csillagos ég sem határ

Kérje aktuális árlistánkat: FaxBank 180-8611/ 1124##

Mikor, milyen műszaki tesztben győztek a Pentacomp gépei, rendszerei? Ha 5-ből 1-et eltalál AJÁNDÉKOT kap.

PENTACOMP Kft.
1119 Bp., Etele út 32/a
Nyitva: H–P: 9–17, Szo: 9–13
Tel.: 206-5637, 206-5638 • Fax: 205-6035

ELENDER INTERNET

info@mail.elender.hu
http://www.elender.hu

DÍJCSOMAGJAINK

Privát díjcsomag:
Havi 10 óra Internet kapcsolatot tartalmaz.
Alap díjcsomag:
Havi 20 óra Internet kapcsolatot tartalmaz.
Extra díjcsomag:
Korlátlan időtartamú Internet kapcsolat.

PRIVÁT — 2.000 Ft.+Áfa/hó — CSAK MAGÁNSZEMÉLYEK RÉSZÉRE
ALAP — 3.000 Ft.+Áfa/hó
EXTRA — 5.000 Ft.+Áfa/hó

A privát és az alap díjcsomag időkorlátainak túllépése esetén felhasználóink automatikusan a következő díjcsomagba lépnek át.
Ügyfeleinknek ingyenesen biztosítjuk az operációs rendszerének megfelelő Internet-kezelő szoftvert.

Internet stúdió

Professzionális Hálózati Marketing és WEB Design Stúdió

Studio Online

VIII. Budapest, József krt. 40. Tel.: 210-3128

TANÁCSADÁS
BÉRLET
OKTATÁS
BEMUTATÓK

Tartalomszolgáltatás

WWW tárhely biztosítása szerverünkön		*Web szerver elhelyezése telephelyünkön*	
Első MB	3.000 Ft.+Áfa/MB/hó	Egyszeri díj	15.000 Ft.+Áfa
További MB-ok	1.000 Ft./MB/hó	Havi díj	25.000 Ft.+Áfa

ELENDER® COMPUTER
Bemutatóterem: 1087 Budapest, Hungária krt. 8. Telefon: 210-3044 Fax: 333-4347
Budapest, Ferenc krt. 16. Telefon/Fax: 218-2858
Internet Stúdió: 1085 Budapest, József krt. 40. Telefon: 210-3128 Fax: 313-0281

CD-ROM AKCIÓ A VÁROS FELETT

1.000 Ft-os sebességgel CD-ROM-ok érkeztek Magyarország néhány nagyobb városa fölé. Állítsd meg őket mielőtt elárasztják az Escom üzleteket! Az ár ellen a lap alján található szelvény a megfelelő fegyver. Ha elhozod egy Escom üzletbe 1.000 Ft-tal olcsóbban vásárolhatod meg a legújabb CD-ROM-okat. A jelszó: CD-ROM-jaiból támad fel a gép!

CD-ROM ÁR-ADAT:

RED ALERT	9.590,-
SCREAMER 2	7.990,-
ARCHIMEDEAN DYNASTY	9.590,-
DISCWORLD 2	9.590,-
TOONSTRUCK	9.590,-
CREATURES	7.990,-
DEADLOCK	8.790,-
SAFECRACKER	8.790,-
INTERNATIONAL MOTO X	8.790,-
A HÁROM KOPONYA, AVAGY A TOLTEC REJTÉLYE	7.990,-

AZ ESCOM BASIC

MODELLEK MINDEGYIKE AZ ALÁBBI KONFIGURÁCIÓ: ACER HX-PENTIUM ALAPLAP, 8 MB EDO RAM, 1.3 GB HDD*, 1.44 MB FDD, 1 MB, PCI VGA, 14" LRNI COLOR SVGA, MINITORONY, HÁZ, MAGYAR WIN95 BILLENTYŰZET

ESCOM Budapest, Andrássy út 2. tel.: 111-9873 ESCOM Budapest, Batthyány tér 2. tel.: 201-8219 ESCOM Budapest, Rákóczi út 67. tel.: 333-6199 ESCOM Szeged, Bólyai J. u. 4. tel.: (62) 318-986 ESCOM Székesfehérvár, Távirda u. 26. tel.: (22) 319-337 ESCOM Győr, Aradi Vértanúk útja 8. tel.: (96) 313-404 ESCOM Debrecen, Petőfi tér 7/a tel.: (52) 347-745 ESCOM Miskolc, Dózsa Gy. u. 23. tel.: (46) 355-217 ESCOM Pécs, Jókai u. 9. tel.: (72) 333-037 *Az AMD K5-PR75 esetén 850 MB. Az árak az áfát nem tartalmazzák.

Ezzel a szelvénnyel
1.000 Ft-ot takaríthatsz meg,
ha a hirdetésben szereplő CD-ROM-ok közül vásárol
Tépj ezerrel egy Escom üzletbe!

Steel Panthers 2

Operation Desert Storm

MINDSCAPE
2xCD, 486DX2-66,
MS-DOS 5.0, SVGA,
8MB RAM, 10MB HD,
MOUSE
Ismertebb hangkártyák

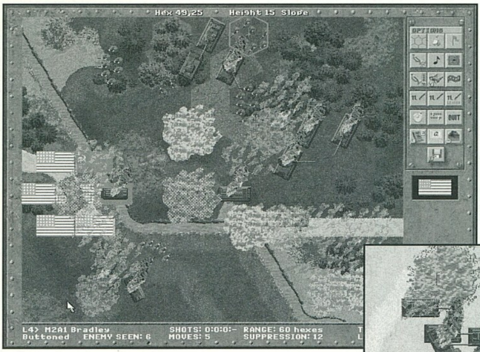
Már egy év is elmúlt azóta, hogy megjelent a Steel Panthers. Akkoriban eléggé el voltam szállva tőle, mivel a kedvenc történelmi korszakomat dolgozta fel, a II. világháborút.

A program azóta megnyert egy nagy halom díjat és egyéb hasonló nyalánkságot, gondolom ez inspirálhatta a készítőket egy folytatásra. Már csak az volt a kérdés, hogy melyik történelmi korba helyezzék el a cselekményt. Az első világháború jöhetne még szóba, de ott a technikának még nem volt igazán nagy szerepe. Aztán bekapcsolták a programozók a TV-t és megnézték az esti híradót.

Innen jött az ötlet, hogy legyen a Steel Panthers 2 alcíme Modern Battles. Tulajdonképpen nem is különbözik semmiben az elődjétől, hacsak nem számítjuk a fegyvereket.

Ott aztán van különbség. A Modern Battles a legkorszerűbb harci technikát alkalmazza, ami ma fellelhető. Az irányítható egységek között ugyanúgy megtalálható a legkorszerűbb Apache, mint a MI-28 Havoc.

Elég kellemes mondjuk, amikor az Operation Desert Storm keretén belül



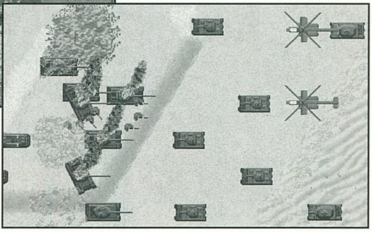
lenyomjuk a dicsőséges iraki hadsereg elavult T-72-eseit.

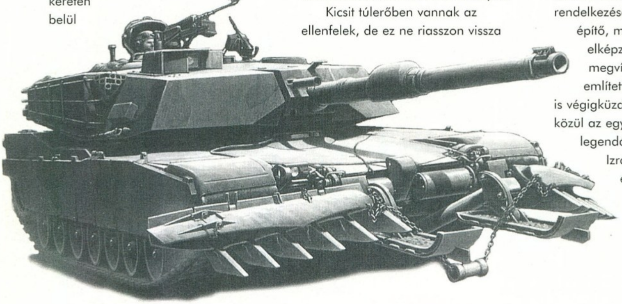
Persze botorság lenne azt hinni, hogy nincs semmi esélyük az araboknak. Bizony velem is előfordult egyszer, hogy kellő felderítés nélkül rontottam neki a látszólag gyenge iraki frontnak.

Kicsit előreszaladtak a tankjaim és így nem vettem észre egy cseles átkaroló hadműveletet. A vége a dolognak elég katasztrofális lett, bár a következő körben kissé összekaptam magamat. Azért a kiégett M1-esek elég lehangoló látványt nyújtottak.

Láthatjuk tehát, hogy még ezzel a szuper hadifelszereléssel is érhetnek minket meglepetések. És akkor még nem beszéltem a számbeli fölényről.

Kicsit túlerőben vannak az ellenfelek, de ez ne riasszon vissza senkit. Jó stratégiával még a legkeményebb ellenfeleket is ki lehet csinálni.





A fegyverarzenálunk az 1950-től 1999-ig terjedő időszak eszközeit öleli fel. Több mint 40 ország haditechnikáját próbálhatjuk ki. A hadszínterek is elég változatosak. A hidegháború helyszíneitől kezdve az afganisztáni csatákig szinte mindent lejátszhatunk.

Természetesen csak az arra az időszakra jellemző fegyvereket használhatjuk. 55 scenario és 6 hadjárat gondoskodik a hosszan tartó csatározásról. A mániákusok rendelkezésére áll még egy scenario építő, mellyel akár a valóságban elképzelhetetlen csatákat is megvívhatunk. Mint már említettem 6 valódi hadjáraton is végigküzdhetjük magunkat. Ezek közül az egyik legérdekesebb a legendás hatnapos háború, ahol Izrael porig alázta az egyesült arab csapatokat.

Igazából többet nem is nagyon lehet elmondani erről a stratégia játékról. A kezeléssel kapcsolatos minden információt meg lehet találni az előző cikkemben, ez az egyik legnagyobb problémám a játékkal kapcsolatban. Sajnos semmi újdonságot nem tartalmaz a program. Kicsit ismét az a bizonyos róka és a második bőre jut eszembe. Én egy kicsit többet vártam a programtól.

A bedigitalizált képek minősége is hagy maga után némi kívánnivalót. Kezdő stratégiáknak nem is nagyon merem a programot ajánlani, mivel egy kicsit bonyolult még az ő ízlésüknek (bevallom őszintén még egy kicsit nekem is). Ennek ellenére a fanatikusok nagyon jól el fognak vele szórakozni, pláne akkor ha a kedvenc fegyvereiket láthatják akció közben.

Mocsy

PC GURU

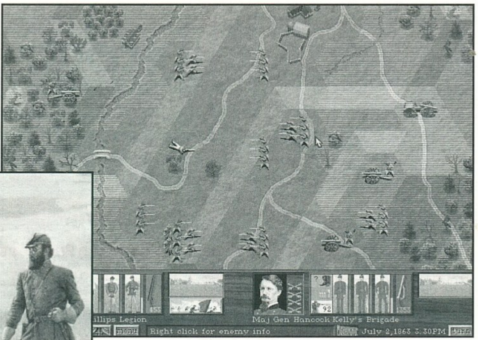
80%

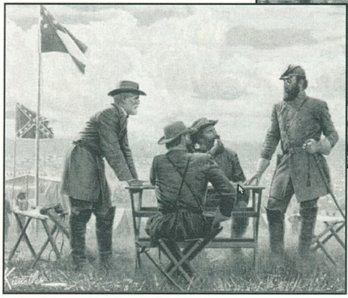
Csak a játékszerek változtak, a játék nem.

Civil War General

Polgárháború emberközelben

SIERRA
2xCD, 486DX2-33,
MS-DOS 5.0,
Win '95, SVGA,
8MB RAM, 20MB HD,
MOUSE
Ismertebb hangkártyák



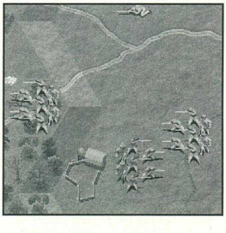


Mostanában nagyon népszerű lett hirtelen az amerikai polgárháború a számítógépes stratégiai játékok készítői körében. Egymás után vagy három játék is megjelent e témában. A Sierra kísérlete alapvetően Robert E. Lee, a legendás tábornok "munkásságát" dolgozza fel, azaz az ő általa irányított ütközetek játszhatók le újra a programban. A kivitelezés a mára lassan megszokottá, standarddá váló, hatszöges tábla-imitáció a monitoron, ahol a terep és a csapatok megjelenítése is erősen emlékeztet a terepasztalokon ólomkatonákkal játszott csatákra. A játék nagy erőssége a szimuláció rendkívüli összetettségében rejlik. Számos olyan dolgot számon tart a program, amit eddig nem-igen láttam startégia-játékban. Az első nagyon fontos dolog, hogy a csapat és vezetője szét lett választva. A vezetőket négy tulajdonság alapján értékelték: befolyásoló képesség, lojalitás, szervezés és egészség. Ezek kihatással vannak az irányítása alá rendelt egység teljesítményére, és a vezetőket átrendelhetjük más egység élére is. A másik fontos dolog, hogy a csapat ereje (ergo tűzerő) mellett számolja a program a morált, szervezettséget és egészséget is. Ha pl. a csapat morálja egy komolyabb vereség hatására egy kritikus szint alá esik, akkor megfutamodnak és irányíthatatlanok lesznek, hiába lenne jó a tűzerejük. Érdekes még, hogy vannak a játékban ún. speciális egységek, melyek kiválóan alkalmasak az ellenfél vezetőinek levadászására. A programba természetesen bekerültek a mára megszokottá vált dolgok, mint pl., hogy szabályozható az egységek formációja, hátba lehet őket támadni,...

Az egységek és vezetőik fent említett jellemzőinek jól áttekinthető bemutatására egy átgondolt kijelző-rendszert készítettek, mely a képernyő alján, a térkép alatt kis képekkel, mellettük függőleges csíkokkal és számokkal is mutatja az említett tulajdonságok állapotát. Ezek révén hamar áttekinthetjük az egység és vezetőjének helyzetét, állapotát és könnyebben tudunk döntést hozni.

A Sierra játék-fejlesztői tanultak a korábbi hasonló kísérletekből, melyben egyes csatákat lehetett csak lejátszani, ezért raktak egy kampány üzemmódot is a játékba, melyben az egyes ütközetek között gondoskodnunk kell a fegyver-utánpótlásról, stb... Az egyes összecsapásokkor a program kis videofilmeket mutat (a la Panzer General), melyek többnyire Jay Wertz által, oktatási célból forgatott filmek a polgárháborúról. Sajnos ezek elég sokszor ismétlődnek, és nem igazán szorosan kötődnek az aktuális történéshez, így semmi funkciójuk nincs- hamar megunja az ember őket, és inkább kikapcsolja. Talán jobb lett volna, ha itt is inkább rajzoltak lennének, de kimondottan az aktuális ütközetet mutatnák. A játék alatt korabeli dalok és indulók szólnak, melyek nagyon kellemes hangulatot adnak a programnak. A Civil War General játszható egymás ellen is soros kábelen vagy modemen keresztül. A játék mellé adnak egy multimédia enciklopédiát is a háborúról. Összességében ez az apróbb hibáktól eltekintve egy nagyon jó stratégiai program, csak a témája nem köt le annyira. Ha ugyanezzel a rendszerrel első vagy második világháborús csatákat szimulálnák, akkor napokig nem lehetne elcibálni a gép mellől.

Charlie
sirles@hermes.bke.hu



PC GURU
77%

Kellemes és emellett igen összetett stratégiai játék az amerikai polgárháborúról

Ajándék oldal

Ezen az oldalon olyan beváltható utalványokat találhattok, melyeket különböző cégek ajánlottak fel. A kuponokon meghirdetett kedvezményeket január 15-ig a felajánló cégeknél lehet beváltani, illetve levásárolni.
A kuponok csak az újsággal együtt érvényesek, ezért ne ollózd ki őket!

GAMELAND PC CD SHOP

Csili Művelődési Ház
1201 Budapest,
Baross u. 55.
Tel: 283-0230 /36

10 %

– A CD-ROM-ok árából
– Tagsági kártya árából

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

VIRTUAL WORLD

Újlaki üzletház
1036 Budapest,
Bécsi út 34-36.
Tel.: 250-5200/122

10%

– a CD-ROM-ok árából
– tagsági kártya váltáskor

Vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

PIXEL MULTIMÉDIA

1088 Budapest,
Rákóczi út.13.
Tel.: 118-1595
266-6059
Fax: 118-6651

– Gravis Analog PRO joystick 3.700,- Ft+ÁFA

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

ECOBIT
Mérnöki Gazdasági Kft.

1077 Budapest,
Wesselényi u. 25.
Tel.:/Fax.: 322-9202
268-0361

5 %

– Minden multimédia és játék CD-ROM árából

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

Cyber World PC-CD SHOP

Huber Center
Labirintus Üzletház
VII. ker Budapest,
Erzsébet krt. 37. (az udvarban)
Tel.: 351-6419

– 10 % a CD-ROM-ok árából
– 1000,- Ft a tagsági árából

Vásárlásánál csak 1 fajta kedvezmény váltható be!

CD-ROM ARZENÁL

1085 Budapest,
József krt. 22-24. 1.em.
Tel./Fax: 133-0064

10 %

– Tagsági vagy CD-ROM vásárlása esetén.

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

NETWEB BT.

Budapest,
Rákóczi út 63.
Tel:134-0661
Fax:220-7695

10%

– Internet szolgáltatás árából

A kedvezmény csak magánszemély részére vehető igénybe!

MIKROPO COMPUTER – **Genoa** Systems Corporation

1065 Budapest,
Nagymező u. 51.
Tel.: 153-0111
Fax: 269-0151

– Minden GENOA termékre 5%
– CompuJet tintapatronokra és nyomtató fejekre 15%

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

CD ÍRÁS

Szombati Orsolya
1039 Budapest,
Kabar u. 6. VII/39
06-30-523-014
06-30-523-015
18 után 167-3909

10 %

– CD írás kedvezménnyel
– 10 db-os megrendelés felett további kedvezmények

COMPUTERBOOKS

1126 Budapest,
Tartsay Vilmos u. 12.
Tel.: 1751-564
Fax: 1753-591

10%

– Számítástechnikai szakkönyvek a Computer Books kiadásában a PC GURU olvasóinak.

Egy könyv vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

PC-CD GAME CLUB

1084 Budapest,
Német u. 21.,
Tel:1145-197

– A klubtagsági árából 1000,- Ft engedmény.

Egy tagsági vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

PENTACOMP
Számítástechnikai Kft.

1119 Budapest,
Etele u. 32/a.
Tel:206-5637
Fax: 205-6035
Faxbank: 180-8611/1124##

500 Ft

– 20.000,- Ft feletti vásárlás esetén

Egy vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

VIRTUAL WORLD
PC CD SHOP

Kellemes Karácsony Ünnepeket és Boldog Új Évet kívánunk!

Üzleteink:

1024 Budapest, Margit krt. 55.
Átrium Mozi

1041 Budapest, István u. 10. Tel.: 169-5155/61
Újpesti Centrum Áruház II. emelet

1036 Budapest, Bécsi út 34-36. Tel.: 250-5200/122
Újlaki Üzletház I. emelet

Játék, oktató, ismeretterjesztő, sex CD-ROM-ok óriási választékával várjuk kedves vásárlóinkat.

Decemberi akciónk

Aki egyszerre vásárol tagságit és legalább egy CD-t, az 3.000,-Ft kedvezményben részesül az év végéig!

WAR WIND

COMPO

E havi componk a WarWind-hez kapcsolódik teljes mértékben, hiszen a kérdéseink is a játékhoz kapcsolódnak, illetve természetesen a Mindscape 5 db eredeti WarWind-et sorsol ki a helyes megfejtők között. Lássuk a kérdéseket:

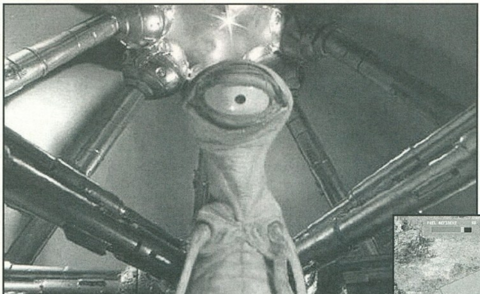
1, Melyik bolygón vívják háborújukat a WarWind lakói?
2, Milyen fajok közül választhatsz?
3, Mire használhatók az epületek belseje?

A megfejtéseket 1996 december 20-ig várjuk a GURU címére.

Star Control 3

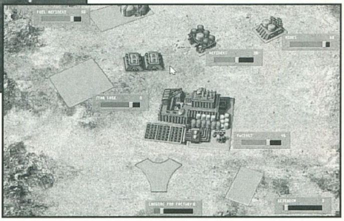
Űrhódító Muppet show

ACCOLADE
LEGEND
2xCD, 486DX4-100,
MS-DOS 5.0, SVGA,
8MB RAM, 10MB HD,
MOUSE
Ismertebb hangkártyák



Hello-hallo elektorkalandorok! Üdvözlünk téged a Galaxis legkeményebb energialényei között! Ha még nem hallottátok volna, a Star Control sorozat az egyik legrégebbi az PC-s űrhódítós játékok között. Most érkezett a harmadik részéhez ez a "saga", melyben az űr meghódítása során először, az emberek idegen lényekkel találkoznak. Az első két rész alapján az előtörténet a következő:

2115-ben az emberek találkoznak az első idegen néppel, a Chenjesu-kal, majd megalapítják az Alliance of Free Stars-t, hogy legyőzzék a Hierarchy of Battle Thralls nevű szövetséget- ez volt az első rész tartalma. 2134-ben a Vela 2 bolygón egy korábban itt élt, rendkívül intelligens faj által épített telep nyomaira bukkannak, akiket Precursor-nak neveznek el. A vezetésünkkel a kolonisták beindítják a romjaiból újjáépített Precursor gyárat, és legyártják az első Precursor űrhajót. 2155-ben indulunk e hajóval első utunkra, felvesszük a kapcsolatot a szövetséges népekkel, és megalapítjuk a New Alliance of Free Stars-t, majd legyőzzük a Hierarchy erőit a Su Matra megsemmisítésével. Egyre sokasodnak az ellentétek a szövetség népei között. Egy inter-dimenzionális törés következményeként összeomlik a Hyper-space utazás, mely teljesen szétzilálja az amúgy is gyenge lábakon álló szövetséget. Megépítjük a Precurson technológiák alapján a Warp Bubble Transport-ot, melynek segítségével a Hyper-space utazás nélkül is közlekedni tudunk csillagrendszerek között. Megalapítjuk a League of Sentient Races-t, melybe minden (korábbi szövetséges, Hierarchy és semleges) népet beveszünk, hogy megmentsük a pusztuló galaxis-t. A jelek azt mutatják, hogy a megoldás a galaxis magjához közeli, Kessari Űrnegyedben van, ezért 2178-ban a Warp Bubble Transport segítségével a szövetségnek otthont adó űrnegyedből a Kessari űrnegyedbe juttatjuk a szövetség népeit, hogy együtt helyreállítjuk a Hyper-Space utazást. Az utazás sikeres, de a végén a szövetséges népek szétszóródnak a Kessari negyedben, ezért az első feladatunk tehát a szövetségeseink megtalálása és a kapcsolatfelvétel.



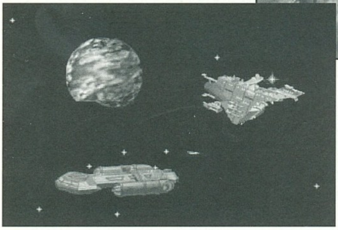
Miért más a Star Control, mint a többi űrhódítós játék?

A Star Control sorozat legfontosabb jellemzője, és sikerének egyik titka az akciórészek és a stratégia kellemes keverése volt. Az űrcsatákat egy, az Asteroid-hoz hasonló játékban játszottuk le, melyben azonban a két űrhajó távolságának megfelelően zoom-olt ki-be a program, és a bolygók vonzását is szimulálták. A különféle alien népek hajói rendkívül eredetiek-mindegyik rendelkezik egy standard és egy speciális fegyverrel, pl. a Syreeen-ek hajója egy lézerágyúval van felszerelve, és emellett specialitásként ki tud adni "szirén"-hangot amivel elvonja az ellenfél legénységét,... Ezen a harc-rendszeren alapvetően a 3. részben sem változtattak, csak az eddigi sima felülnézet helyett most már izometrikus 3D nézőpontból látjuk az eseményeket, és a VGA grafikát felváltotta egy nagyon látványos SVGA megjelenítés. Általában is elmondható, hogy eredeti és humoros ötletek egész tárházát vonultatta fel a Star Control és a Star Control 2. Az idegenekkel folytatott párbeszédek nem csak mellékes szerepet játszottak, hanem erősen függött tőlük a történet kimenetele- a stratégiai részt elég erősen eltolták a politizálás és a kalandjátékok irányába. A különféle népek sajátos karakterrel rendelkeztek (pl. a spathy-k a galaxis leggyávább népe, és csak azok nem igázták le őket, akik nem találtak rájuk- hajójuk legfontosabb jellemzője is a gyorsasága és a hátuljára szerelt B.U.T.T. rakéták, melyek a gyors és biztonságos menekülést szavatolják egy csatában), ehhez igazodva kellett velük tárgyalnunk, politizálnunk. A tárgyalások mellett fel kellett használnunk ásatások során talált tárgyakat is. Mindezeket a jellemzőket még tovább fejlesztették a Star Control 3-ban. A történet sokkal összetettebb mint a második részben, és az ott használt, rajzolt grafika helyett itt mókás, Muppet Show-szintű bábfigurák az egyes alien népek képviselői. Tárgyalás közben látni arcukon az érzelmeik változását, és mindezt rengeteg szöveges poén kíséri.

MINDEN KEZDET NEHÉZ...

Az Earthling-ek a Helios 3 bolygón rendezték be bázisukat, kapitányuk biztosít az állandó támogatásról- mielőtt elindulnánk

tovább vegyünk magunkhoz az ott állomásozó hajókat. A csillagrendszerek között csak a mi anyahajónk tud közlekedni, és ez 25 más gép szállítására képes. A Helios 4 bolygón azonban egyből találkozunk egy ismeretlen nép, a droid kinézetű Daktakplak-ok egy képviselőjével, melynek sajnos nem értjük, illetve félreértjük a nyelvét, így a rövid kommunkiáció csatával zárul (később találnak majd hozzá egy szótárat). Miután legyőztük



ellenfelünket, a bolygó felszínén találhatjuk meg az első artifact-ot.

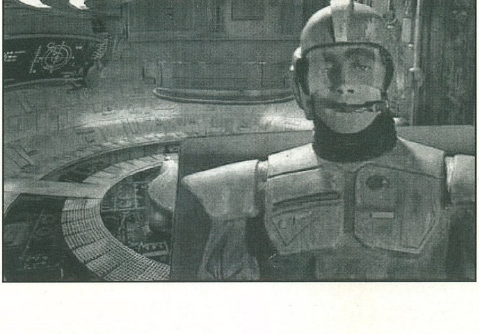
KOLONIZÁLÁS FELSŐFOKON...

A fő képernyőn látható a Kessari negyed, mintegy száz csillagrendszerrel, melyek általában 5-8 bolygót tartalmaznak. A következő szintet az aktuális csillagrendszer megjelenítése jelenti. Itt láthatók a bolygókon uralkodó természeti viszonyok, és hogy mennyi erőforrással rendelkeznek (az elsőtől függ, hogy mely nép tud rajta hatékony kolóniát alapítani, a másodiktól pedig a kolónia termelésének volumene). A következő, még részletesebb szint már egy konkrét bolygót mutat be, ha annak légkörében állomásozik a hajónk. Itt tudunk kolóniát alapítani, kolóniának erőforrást és embert adni, illetve onnan elvonni, és Precursor artifact-ásatásokat végezni. A legutolsó megjelenítési szint már magát a kolóniát mutatja. Az egyes kolóniák maguktól is fejlődnek, de mi is beavatkozhatunk az érdekeinknek megfelelően- két dolgot tudunk szabályozni: a kolónián, illetve azon belül az egyes feladatokon dolgozók számát, és a kolónia Resource Unit (RU)-ellátását. Ez utóbbi a játékban afféle "pénznem". Egy kolónián hétféle létesítmény lehet. A bánya ún. Ore Unit-okat termel, melyeket kétféleképpen lehet felhasználni: a finomító RU-t csinál belőlük, míg az olajfinomító értelemszerűen üzemanyagot. Az RU sokféleképpen használható fel: a gyár a még hiányzó létesítmények építésére használja, a Star Base űrhajókba építi be, a Landing Pod-üzem leszálló-egységeket gyárt belőle, de akár lefizethetjük vele adott helyzetben más népek kolóniáit is. A kutató labor akkor kap feladatot, ha artifact-ot találunk, és leadjuk a bolygóra elemzésre. A kolónia működése (termelése) a céljainknak megfelelően úgy szabályozható, hogy változtatjuk az egyes feladatokon dolgozók számát. Az üzemanyagot automatikusan a bolygó légkörébe érő űrhajónkba transzportálják. Az űrutazásokat jól meg kell terveznünk előre, mert ha nem jól gazdálkodunk az üzemanyaggal, akkor könnyen egy elhagyott bolygón rekedhetünk, azaz rendszeresen igyekezzünk utazásaink során egy saját kolóniát is érinteni üzemanyag-vételezés miatt. Célszerű kiépíteni egy kolónia-hálózatot is a galaxis-ban ugyanebből a célból.

Ott tartottunk az előbb, hogy megérkezésünk után felvettük a kapcsolatot az emberekkel. A szövetség többi 10 tagját is meg kell találjuk. Ebben segít az űrhajónk fedélzeti kommunikációs számítógépe (ICOM) is, melyen keresztül időnként üzeneteket kapunk. A szövetségesek a következő bolygókon találhatók: Helios 3 (Earthling), Goshen 4 (Spathi), Astarte 1(Syreen), Salacia 2 (Vux), Janus 8 (Mycon), Arcadia 6 (Pkunk), Formalhaut 5 (Utwig), Velpunia 6 (Ur-quan), Hypnus 2 (Chmmr), Nyx 1 (Quasi-space portal-on keresztülmenni, majd Muhlifain 7-Orz). A Muhlifain 2-n található az Ebon Hinge, melynek fontos szerepe lesz a megoldásban, így ne felejtsük el elhozni. A szövetségeseink összegyűjtése még csak a kezdeti problémát jelenti- lesznek összetűzések a szövetség egyes népei között, amit el kell simítsunk; számos eddig ismeretlen ellenséges néppel fogunk találkozni, akikkel el kell kerüljük a nyílt konfrontálódást, és be kell vonjuk a szövetségünkbe. Meg kell találjuk a Precursor-ok által a rendszerben hagyott artifact-eket, melyekből a kutatók egyre több információt szereznek nekünk a feladatunk megoldásához szükséges dolgokról és teendőkről. Végül a játék legvégén összeáll az az eszköz, mellyel meg tudjuk menteni a galaxist, de addig rengeteg kutatás, intrika és ütközet vár ránk. A történet előrehaladása függ a mi cselekedeteinktől és az idő múlásától, ugyanis vannak megfelelő idő elteltével bekövetkező dolgok is, pl. a Picus rendszer eltűnése. A játékról és a Star Control 2-ről lesz a következő CD-GURU-n egy teljes, lépésről-lépésre történő leírás, mely helyhiány miatt nem fért be ide. Az ICOM sokszor ad segítséget (fontos utalásokat), ha elakadnánk, érdemes benézni ilyenkor ide.

A Star Control 3 egy-két hetes kellemes elfoglaltságot ígér a kalandozni és felfedezni vágyóknak. Állandóan meglepetésekkel és érdekes fordulatokkal lepi meg az embert, aki a történet előrehaladtával egyre inkább nem tudja kiben bízhat. A megoldáshoz vezető út sok fejtörést igényel, de az ezzel töltött időt sosem érzi elveszettnek az ember, mert folyamatosan szórakoztatják a rengeteg szöveges gag-gel, és a játékos egyre inkább elmerül az intrikák között, a történet sűrűjében. A Star Control 3 egy érdekes színfolt az egyre inkább hasonlóvá váló stratégiai játékok között. Akinek van elég ideje, hogy elmélyüljön benne, az ne hagyja ki!

Charlie
sirles@hermes.bke.hu



PC GURU

84%

Űrhódítás, intrikák, alien-ek és sok-sok humor, kicsit a Galaxis Utikalauz Stopposok-nak stílusában

CD GURU 97/1
Mechw. Mercenaries
Fragile-Allegiance
Blood & Magic
Tomb Raider
Jetfighter III
Discworld 2
Krazy Ivan
Red Alert
Diablo
KKND
Poszter mellékleten: Tomb Raider, Hunter Hunted
Megjelent a legújabb CD GURU a szokásos tartalommal:
- Rengeteg játékdemo (Tomb Raider, Krazy Ivan, KKND, Diablo, Blood & Magic, Steel Panters 2, Fragile Allegiance, M.A.X. és a többiek)
- Shareware játékok
- Patch hegyek, cheat szekció, WAD (pl. Quake)
- Lemezújságok és screen saver-ek
- Utility és turkáló terület
egyszóval minden, ami elfér 650 MByte-on!
CD GURU 97/01

TUNING - TUNING - TUNING - TUNING - TUNING - TUNING - TUNING
UNOD A BARÁTNŐDET?
MAGÁNÜGY!
TERHEDRE VAN A GYERMEKED?
HÍVD A GYERMEKMENTESÍTŐ SZOLGÁLATOT!
LASSÚ A GÉPED?
UNOD A RÉGIT, KICSERÉLNÉD?
SOK FELESLEGES PÉNZED VAN?
SZUPER GÉPET AKARSZ?
HÍVD
OLD MAN
CÉGÉT
HARDWEREM-96 KFT.
Budapest. VI. Csengery u. 55
Tel.: 3326-841
06-20-244-647
Nyitvatartás: Hétfő - Csütörtök 10-18h
Péntek 10-17h
JAVÍTÁS, BŐVÍTÉS, ÁTALAKÍTÁS!
RÉGI ALKATRÉSZEK BESZÁMÍTÁSA!
TUNING - TUNING - TUNING - TUNING - TUNING - TUNING - TUNING

PIXEL
A TÉLAPÓ IS NÁLUNK VÁSÁROL
Gravis Ultrasound ACE
6 900 Ft
Gravis Ultrasound OEM
9 900 Ft
Gravis Ultrasound P'n'P
23 900 Ft
Gravis Gamepad Pro
5 500 Ft
Gravis Analog Pro Joy
3 900 Ft
Gravis Blackhawk Joy
5 900 Ft
Gravis Firebird II Joy
12 900 Ft
Gravis Y kábel
1 900 Ft
Gravis MIDI box
6 900 Ft
Gravis Grip System
14 900 Ft
+25% ÁFA
1088 BUDAPEST, RÁKÓCZI ÚT 13.
TELEFON: 266-6059, 118-1595

A minőség ...
MICROTEK
Scanner · Software · Support
24bit ScanMaker E3
Az olcsó....
ScanMaker E6 30bit
Az ideális válsztás ...
36bit ScanMaker III
A professzionális ...
ScanMaker 35t Plus 30bit
A dia- és filmszkenner ...
... és mindezt a varázslatos
ScanWizard
szoftverrel, mellyel munkáját megkönnyitheti!
A HIVATALOS MICROTEK DISZTRIBÚTOR
MIKROPO COMPUTER
... most SZENZÁCIÓS áron !
1065 Budapest, Nagymező u. 51. • Tel.: 153-0111 • Fax: 269-0151

INFORMATIKA

Havonta | **Hetente**

Magyarország vezető számítástechnikai lapja. Hardvertesztek, hálózatok, szoftverbemutatók, alkalmazási tippek, vírusinformációk – havonta 80–100 oldalon, 13 ezer példányban.

Magyarország vezető informatikai lapja. Számítástechnika, telekommunikáció, irodatechnika együtt: informatika – hetente 32 oldalon, 10 ezer példányban.

Akinek a CHIP a lapja, az a világot kapja!

VOGEL Publishing Kft.
H-1138 Budapest Váci út 202.
Tel.: (36-1) 270-5564
Tel./fax: (36-1) 270-5563

MEGRENDELŐLAP

Megrendelem a

☐ CHIP Számítógép magazint	1 évre	4570 Ft-os kedvezményes áron (15%)
☐ Heti CHIP informatikai hetilapot	1 évre	3920 Ft-os kedvezményes áron (30%)

1996. .... hónaptól.

Név: ....

Intézmény: ....

Cím: ....

A megrendelőlapot a következő címre kérjük elküldeni:
Vogel Publishing Kiadó, 1300 Budapest, 3. Pf. 210 • Tel.: 270-5564, fax: 270-5563

1 hónapig kedvezményesen használhatja az Internetet a DataNet segítségével.

Hívja a DataNet-et a 269-7373-as telefonszámon!

DataNet

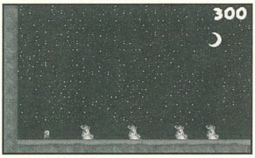
A professzionális Internet-szolgáltató Magyarországon

DataNet Távközlési Kft. 1023 Budapest, Zsigmond tér 10. Telefon: 269-7373 Fax: 269-7022
Információk a DataNet-ről: http://www.datanet.hu

ARO V1.1

Nem csak a fiatalabb korosztálynak ajánlanám ezt a kellemes ügyességi-mászkálós játékot, bár tagadhatatlan nekik szánták, hanem az „idősebb" PC tulajdonosoknak is, már amennyiben kedvelik a stílust.

Amikor először elindítottam a játékot egyből megtetszett és végigjátszottam, ez egyébként igen ritkán fordul elő velem, legalábbis PC-n. A program tehát egy egyszerű „mezei" mászkálós játék, de a benne található ötletek no meg a zenéje, engem leginkább a régi Amigás játékokra emlékeztetett (ezért is játszottam végig). Maga a játékmenete viszonylag egyszerű és



végigjátszása sem a lehetetlenség határát súrolja, de akinek még ez is gondot okozna annak a szerző, D`India többféle módon is próbál segíteni.

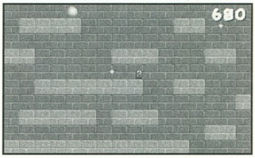
1. Végtelen számú élettel rendelkezel úgy, hogy az elrontott pályát számtalanszor újrakezdheted.

2. Ha netán meguntad a játékot, akkor az állást bármikor és bárhol kimentheted.

A játék grafikája elég normális, bár kissé egyszerűre sikeredett, pl. hiányoltam a háttérképeket. Zenéi igen kellemesek ami az 5db, 4 illetve 8 csatornás AMF zenéknek köszönhető, nagyon jól szólnak GUS-on és SB-n.

A szinteken háromféle üvegcsét találhatunk illetve vehetünk fel, s attól függően milyen színűek is voltak, más-más tulajdonsággal ruháznak fel. A kék (flying pontion) felvételénél pl. repülhetünk, a zöld fiola (gravity potion) elkapása után épp ellenkező irányú a gravitáció ami azt eredményezi, hogy a plafonon mászkálunk, végül pedig a piros (jumping potion) segítségével megnöveljük az ugrásaink nagyságát. A játék csak pontra, illetve a másik szintre való továbbjutásra megy. Semmi extra dolog. A nem regisztrált verzióban található 20-25 pályát a gyakorlottabb játékosok, illetve a GURU előfizetők kb. félóra alatt végig is játszhatják. De ha ez sem elég, akkor némi regisztrációs díj ellenében plusz 30 szintet, új ellenfeleket küld:

John Paul D'India
130 Newton St.
San Francisco, CA 94112, USA



INTERNET JÁTÉKOK 2.RÉSZ

Nem hittem volna, hogy az előző Internetes játékok résszel egy kisebbfajta vihart kavarok. Egyrészt a Laza álnévvel futó egyén vetette rá magát az Elveszett világ MUD-jára. Olyanokat követelnek tőlem minthogy: Mit kell csinálni? Szerezz nekem térképet! Milyen utasítások vannak a játékban? Miért nem írtam részletesebben a játékról? A válasz egyszerű – a játék BETA verziós, így egyelőre felesleges sokat írni róla. Majd ha teljesen kész lesz. A fő ok, hogy én csak kedvcsinálóként és a figyelem felkeltésre szántam és szánom a jövőben ezeket az ismertetőket, mert ezek csak! azok. A játék(ok) kezelése pedig oly egyszerű, persze mindemellett oldalakat lehetne írni a témáról.

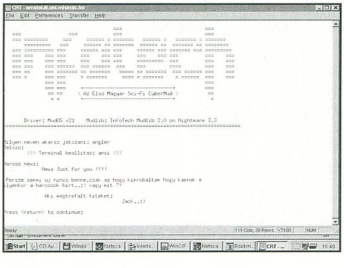
És végül, de nem utolsósorban be kell látom, hogy én is pár hibát vétettem az Elveszett világ szerzőivel kapcsolatban, így ezeket kérésükre most helyesbítem.

„Subject: Elveszett Világ

A játék jelenleg futó változata egy majdnem tökéletesen működő BETA teszt verzió. Jelenleg folyik az ALFA készítése, amely szemleletben és tökéletességben is változásokat fog hozni. Ennek várható elkészülte január elején lesz!!! Azonban volt egy pár hiba az ismertetésben. A WWW oldalt én írtam. A játék történetében 2 Steve van...egy v-s és egy w-s. A Steve, vagyis Szaniszló István, Ő a Unicorn rendszergazdája, Ő tette lehetővé 1 éve, hogy folyamatosan működhessen az E.V. A Stewe, vagyis Lőrinc István, az egyik fő főnök nálunk, és a MUD építésével foglalkozik ..:)) A két fiatalember, aki a legelején elkezdte a MUD-ot építeni, az Czimbalmos Árpád (Uyeshiba) és Tamási György (Pocok) volt. Nagyon kérlek benneteket, hogy ezeket javítsátok ki. Ha valakinek kérdése vagy más javaslata van a játékkal kapcsolatban, akkor Valter Krisztiánnak írjon, a flex@mx.westel.hu címre.

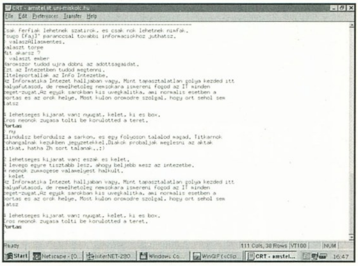
Tisztelettel: Flex (Valter Krisztián) az Elveszett Világ alkormányzója"

Még egyszer elnézést a névcserékért és sok sikert kívánunk – Angler és a GURU stáb.



DE MI IS AZ A MUD?

A M.U.D., azaz Multi User Dimension avagy Multiple User Dungeons egy, az Interneten játszható szerepjáték ami „élőben" folyik, azaz egyszerre több ember játszik. Amint az első részben írtam kezdetkor a játékos felvesz egy személyiséget, és ezzel lép be egy alternatív valóságba. A kalandozások során összetalálkozol a MUD más használóival, akikkel beszélgetésbe elegyedhetsz, pl. kérhetik a segítségedet valaminek a felkutatásában, vagy éppen végezni akarnak veled, minden ok nélkül. (Tiszta IRC – nem igaz Shore..)



A hiedelemmel ellentétben semmilyen extra dologra pl. Speciális programra nincs szükség egy MUD-os játék futtatásához, csak egy mezei Telnet-re.

PARANCSOK.

A parancsokról a „sugo parancsok"-kal kérhetünk felvilágosítást. A legfontosabb parancs a ment, ezzel ugyanis kimented az addigi pontjaidat, és ha legközelebb belépsz, akkor ezekkel a pontokkal és pénzzel folytathatod a játékot.

MI KELL MÉG HOZZÁ?

Természetesen Internetes kapcsolat. A játék jellegéből adódóan (nem grafikus) nincs szükség gyors kapcsolatra, bár ez soha nem árt. De a MUD játékok nagyszerűen játszhatóak normál modemes kapcsolódással is.

TOVÁBBI MAGYAR MUD JÁTÉKOK.

A másik ismertebb magyar MUD játék a Miskolci Egyetemen működő IT. Telnet: amstel.iit.uni-miskolc.hu 4444

A játékra való jelentkezés, név, jelszó stb. hasonlóan kezdődik mint az Elveszett Világok-ban. De a játék története, szereplői, az utasítások és az Rpg. elemek természetesen más stílust képviselnek.

„- Egy kis szobában találod magad a realitás és az InfoTech világa között félúton. Ahhoz, hogy csatlakozhass a mi életünkhöz, ki kell választanod milyen családban szeretnél felnevelkedni. Olvasd el a listát <néz család>,. Választani a <válasz család> segítségével tudsz..."

A játék, akarom mondani a MUD kezelése is logikusan hasonló az Elveszett Világok-hoz. Hogy melyik a jobb? Melyikkel érdemes hosszabban játszani? Nos, ezt döntse el ki-ki maga.

Vigyázat! A MUD (és az IRC) túlzott fogyasztása káros az egészségre.

Folytatjuk

A karácsony előtti hangulat úgy látszik a programírásnak is kedvezet, ennek köszönhetően két hazai alkotás is érkezett a szerkesztőségbe. S mivel elég kellemesek, így természetesen rajta lesznek a CD-GURU, illetve a PC-GURU (előfizetői) adathordozóin. Én csak arra kérnélek benneteket, hogy a jövőben se feledkezzetek el rólunk.

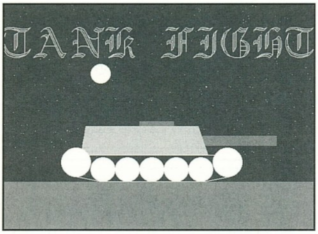
TANK FIGHT

A Tank Fight egy egyszerű tankos lövöldözős játék, ahol két tank áll egymással szemben, s a végcél természetesen a másik tank megsemmisítése, azaz kilövése. A játék elején meghatározhatjuk, hogy 1 esetleg 2 játékos üzemmódban szeretnénk-e játszani, az utóbbiban szabadon választhatjuk a hátteret, míg az előbbiben nem.

A szerző további tervei: januárban megjelenik a TF teljes verzió, júniusban pedig a TFII Shareware verziója. Hogy a TFII-ben mi lesz?

Texture-mapped, „filmek", SB-s zene (remélem GUS is - Angler), 256 színű grafika, 3D-s részek, felhasználóbarát menüzés, 1 lemezes terjedelem.

A játék nem rossz bár lenne pár dolog amiken sürgősen változtatni kellene (szerintem). Ilyen például a billentyű buffer törlése az egyes menetek kezdésénél, ugyanis sokszor előfordult velem az az eset, hogy épp csak elkezdődött a menet s már véget is ért; lőszer hiányában. Ez a jelenség azért volt, mert a menet már eleve úgy indult el, hogy az előző játékban vagy a menüben lenyomott billentyű lenyomásokat vette alapul (pl. 3 x tűz) a program. A másik amit hiányolok a nehézségi szint választás, valamint az adott gép sebességének figyelése. Egyébként jó... Én a negyedik pályáig lőttem el magam, utána felmondták az idegeim a szolgálatot.



Mielőtt elfelejteném, még Del és ShoeBubus is játszott a játékkal, tetszett nekik... (Tőlük minden kitelik)

Irányítása:

1 játékos módban :

fel: 8
le: 2
lövés: 5
start: 8

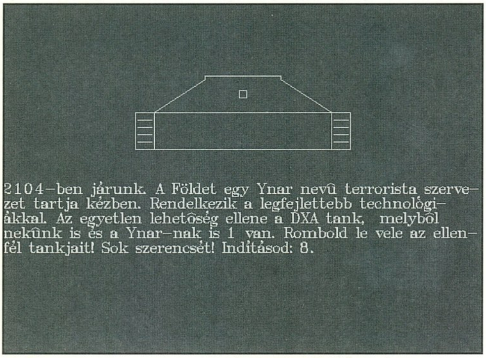
2 játékos módban :

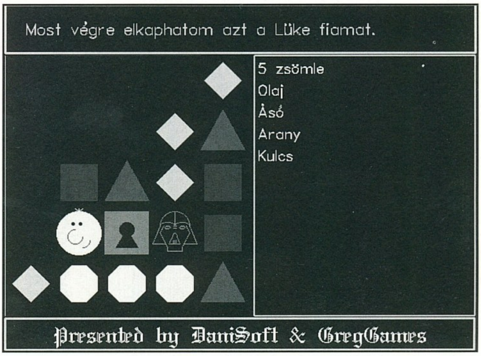
fel: W
le: Z
lövés: S

Demeter Attila
14 éves, 8. osztályos tanuló
Szolnok

X-EKSZ

Végre! Egy eredeti, ötletes egyéni felfogású magyar grafikus kaland játék PC-n. Hej azok a régi szép C64-es idők, amikor szinte hetente jelentek meg magyar kalandjátékok...

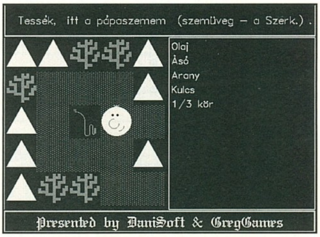




A játékban Öcsit (a szerzők szerint Köcsit?!) irányítva kell hazajutnunk. A történet ugyanis úgy kezdődik, hogy (K)öcsit apja elküldi a boltba, hogy vegyen öt zsömlét. Hősünk lévén szófogadó fiú meg is veszi a kért pékárut de hazafele... ó jaj, (K)öcsit elrabolták az UFO-k és egy idegen igen fura bolygón találja magát. Nos, hogy ezek után hősünk hogyan jut haza, már csak a mi ügyességünkön múlik. A kalandozás során sok ismerős mese, mondabeli és filmszereplőkkel találkozhatunk. A alakokkal folytatott beszélgetések viccesek, kellemesek és humorosak, sokszor még én is elnevettem magam. Végigjátszása nem tart sokáig, némi gondolkodás után könnyen rájöhetünk a logikai, cselekvési, beszélgetési sorrendekre, mert csak ezekre alapszik a játék.

Kezelése:

- Beszélgetés: Álljunk a szereplő mellé akihez beszélni akarunk, majd Space.
- Keresés: Álljunk a hely mellé ahol keresni akarunk, majd Space.
- Tárgyak felvétele: Álljunk rá a felveendő tárgyra, majd Space.
- Tárgyak használata: Álljunk a hely mellé ahol használni akarunk valamit, majd nyomjunk Enter-t. Ekkor átkerülünk a tárgyak listájához. A fel és le gombokkal válasszuk ki a használandó tárgyat, majd Enter.
- Tárgyak egymással való használata: Enter majd menjünk rá az egyik használandó tárgy nevére, majd nyomjunk Space-t. Ezután válaszuk ki a másik használandó tárgyat és Space, vagy Enter.
- Kapcsolók használata: Álljunk a kapcsolók mellé, Space.
- Épületekbe való belépés: Álljunk az épület ajtajára és nyomjunk le vagy felt, vagy Space-t.
- Kimentés: F5.
- Betöltés: F6.
- Kilépés: Esc.



Szóval szellemes és igazán jó játék, érdemes elkalandozni öcsivel. Vajon lesz folytatása?

DaniSoft
(a pontos címét sajnos nem tudom)

MUDbubus

FIGYELEM !!!!

Itt az ideje, hogy téged is megismerjen a világ!
Ezért arra kérünk, küldjél (írjál) sajátkészítésű PD, vagy SW játékot a rovat számára.
Lehetőleg mellékelj hozzá egy nagyon rövid ismertetőt. Ezenkívül írd meg, hogy nevedet, címedet leközölhetjük-e!

Serverbubus

CD ÍRÁS

PC-re és Amigára
Minőségi alapanyaggal együtt

2.000,-tól!

– DAT-ról
– CD-ről
– Winchesterről

Azonnal vagy 24 órán belül.
Winchester bérlés 500Ft/nap+letét
Ezen kívül:
- AUDIO CD készítése
- Számítógépek javítása, bővítése
- Szaktanácsadás
- Írható CD - R lemezek árusítása

Kirják Tibor

1115 Budapest, Somogyi út 11.,
Tel.: 203-9752, 06-20 230-282

EXTRA Megrendelőlap (amíg a készlet tart)

Megrendelem az alábbi CD-ROM-os kiadványokat:

- ☐ **CD GURU 97/I** — 995 Ft
- ☐ **CD GURU 96/6** — 850Ft
- ☐ **CD GURU 96/5** — 800 Ft
- ☐ **CD GURU 96/4** — 750 Ft
- ☐ **ECTS CD** — 550 Ft

Áraink a postaköltséget nem tartalmazzák!

A fenti árakra az előfizetői kedvezmények nem vonatkoznak!

☐ Kérem, hogy az alábbi számokat utánvétellel küldjék el a részemre:
☐ Kérem, hogy az alábbi számokról küldjenek befizetési csekket:

Color Computers Kft. Budapest

Számítástechnikai Kereskedelmi és Szolgáltató Kft.
1096. Üllői u. 109.c
Tel/Fax: 218-92-47

Komplett új és használt számítógépek, alkatrészek forgalmazása.
Software-ek széleskörű választéka.
IBM PC és kompatibilis számítógépek teljeskörű javítása.
Hálózattervezés, kivitelezés, beüzemelés!
Ingyenes szaktanácsadás!
Kiszállásos, helyszíni gépbővítések, javítások!
Nyomtatók, NoteBook-ok , papírkellékek és más kiegészítő eszközök nagy választékban.

AKCIÓ!

Régi számítógépét, alkatrészeit megvásároljuk, ill. vásárlás esetén korrekt áron beszámítjuk!
Multimédiás CD Rom lemezek, több témában 800 Ft+áfás áron!
Intel Owerdrive DX4-100 5V 7.800 Ft.
(Melyel régebbi 486 5V-os alaplapját felbővítheti.)
Komplett gépek már 50.000 Ft-tól

Érdemes benézni hozzánk!

Megrendelőlap

GURU 1992-93-as évfolyamból kérem: .... db x 70 Ft = ... Ft
GURU 1994-es évfolyamból kérem: .... db x 100 Ft = ... Ft
GURU 1995-ös évfolyamból kérem: .... db x 120 Ft = ... Ft
GURU 1996-os évfolyamból kérem: .... db x 150 Ft = ... Ft
PC GURU 1993-94-es évfolyamból kérem: .... db x 100 Ft = ... Ft
PC GURU 1995-as évfolyamból kérem: .... db x 150 Ft = ... Ft
PC GURU 1996-as évfolyamból kérem: .... db x 200 Ft = ... Ft

☐ Kérem, hogy az alábbi számokat utánvétellel küldjék el a részemre:
☐ Kérem, hogy az alábbi számokról küldjenek befizetési csekket:

összesen: .... Ft

Utánvételes megrendelés esetén a postaköltséget felszámítjuk!

Kérem, hogy küldjenek a részemre befizetési csekket az alábbi előfizetésről:

☐ 1 éves PC GURU előfizetés (3000 Ft) ☐ 1 éves CD GURU előfizetés (5250 Ft)
☐ 1/2 éves PC GURU előfizetés (1500 Ft) ☐ 1/2 éves CD GURU előfizetés (2700 Ft)

CD ÍRÁS

Gyorsan
Olcsón
2.000,-Ft-tól
Minőségi alapanyagra
PC alkatrészek és komplett konfigurációk!

SZOMBATI ORSOLYA
1039 Budapest, Kabar u. 6. VII/39.
Tel.: (06-30)-523-014, (06-30)-523-015, 18[00] után 167-3909

4M COMPUTERBONTÓ

„4M" Műszaki és Kereskedelmi Kft.
Új és használt számítástechnikai berendezések, alkatrészek eladása-vétele.
Elfekvő és leselejtezett készletek nagy tételben való megvásárlása.
Használt, működő fénymásolók és computerek.

Cím: 1072 Budapest, Klauzál u. 32.
Tel.: 267-9560

Nyitva:
Hétfő - péntek: 10-18
Szombat: 9-13

EZ Computer Kft.

Budapest 1113 Tornavár u. 8
Tel.: 06-20-39-31-32 06-30-52-29-29
Tel. / Fax:186-2929 FaxBank:180-8611 / 2929#

Karácsonyi számítógépalkatrész akció!

Egér + Pad	992.-	486 SIS alaplap + AMD 5x86 133Mhz + 4MB RAM	19900.-
OPTI hangkártya + 60 Watt aktiv hangfal	9960.-	1.44 Floppy drive plusz 10 db TDK Disk	3392.-
SoundBlaster 16 + 150 Watt aktiv hangfal	18900.-	STAR WinType 4000 lézernyomtató	46900.-
14.4 Belső modem + Software	7980.-	Mini Tower ház	5480.-
Pentium Triton VX 2 alaplap	15500.-	GoldStar 14" LR / NI monitor	38900.-

GoldStar monitorok 3 év garanciával
GoldStar 14" MultiMédia 45900.- GoldStar 56i 15" Digitális 63900.-

HERCULES videokártyák 5 év garanciával
Terminator 2MB EDO 16900.- Dynamite 128/Video 2 MB MDRAM 28900.-

Diákoknak kedvezmény!

Áraink áfa nélkül értendők!

PC-Akció

Páratlan áron vásárolhat tőlünk:

- Pentiumos rendszereket
- Színes nyomtatót
- Multimédia kiegészítőket (CD-k, hangkártyák, stb.)
- Multimédia kit: hangkártya+mikrofon+hangszóró 7480!!Ft

És még sok mást kedvező áron!

ESCAPE Studió	PC-Center Budapest,	ROLL COMPUTER
VII. ker. Szövetség u. 41.	I. ker. Széna tér 7. III. 1.	III. ker. Szőlő u. 37.
Tel.: 351-2237	Tel.: 135-9456	Tel.: 188-7573, 0620-347-544
Nyitva: NON-STOP	Nyitva: 9h-19h-ig!!!	Nyitva: H-CS.:9-17 P.:9-15

Audio CD készítés

1-100 példányban, DAT-ról, CD-rõl, LP-rõl, harddiscrecorderrõl, kazettáról (válogatás is). DAT és CD esetén nem újradigitalizálással!

Adatarchiválás - CD ROM írás

6 órán belül, Winchesterrõl (AT, SCSI), DAT-ról, CD-rõl.
Multi-session írás! Macintosh CD, HDD is!

Winchester bérlés (850 MB AT, 500 Ft/nap+letét)

Komplett számítógépek, részegységek értékesítése.

Czakó Tamás & Nagy Andrea 1077 Budapest, Almássy tér 18. félemelet 3.
Hétfõ-péntek: egész nap, Hétvége: hívjon! Telefon: 322-6624, 06-20-356193

PC-CD SHOP

- ✓ Nálunk **NEM** kell tagsági a CD-ROM otthoni **KIPRÓBÁLÁSÁHOZ!** és **CSAK** a bruttó ár 10%-a hetente!!! (A havi dij a bruttó ár 30%-a)
- ✓ De **HA** mégis van tagságid, akkor a CD-ROM otthoni kipróbálása csak a bruttó ár 7,5%-a és nem kell a CD-ROM-ot sem kifizetni (Havi dij 22,5%)
- ✓ És ha vásárolsz, akkor minimum 10%, maximum 50% kedvezményt kapsz.
- ✓ Ha nem indul vagy nem fut a megvásárolt progi, mi ingyen installáljuk.
- ✓ Ha megadod a címed, havonta **HÍRLEVÉL + ÁRLISTA** !!!
- ✓ Ne feledjétek: új CD-ROM lemezek továbbra is hatalmas választékban mindig a **LEGJOBB ÁRAKON** kaphatók!!!

Cyber World

VADONATÚJ SZOLGÁLTATÁSUNK: CD-ROM BIZOMÁNYI

Huber Center Labirintus Üzletház
Bp., VII. Erzsébet krt. 37.
(az udvarban)
Nyitva: H-P: 10-18, SZ: 10-13.
Telefon: 351-6419

CD ÍRÁS - CD ÍRÁS - CD ÍRÁS - CD ÍRÁS

Minőségi alapanyagra

Rövid határidővel, NON STOP szolgáltatás!
Megbeszélés alapján háztól házig szállítás.

Nagy Zsolt
1221 Budapest, Mária Terézia u. 25
Tel.: 226-0009, 06-20 247-644

PC-CD GAME CLUB

Szeretné a legújabb programokat párszáz forintért otthonában kipróbálni? ⇨JÖJJÖN EL!

Szeretne 10-50% kedvezménnyel CD-ROM-ot vásárolni? ⇨NÉZZEN BE!

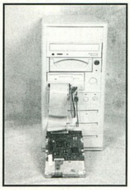
Szeretne pénzt kapni megunt CD lemezeiért? ⇨HOZZA EL!

➢CD-ROM ÉRTÉKESÍTÉS, ADÁS-VÉTEL➣

Cím: 1084 Bp., Német u. 21., a Horváth Mihály tértől 50 méterre.

☎:1145-197 NYITVA: H-P.: 10-18 Sz.: 9-13

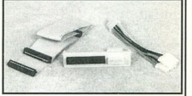
KÜLSŐ HDD CSATOLÓ!



Egyszerű és gyors megoldás indeiglenes AT-BUS-os egységek csatlakoztatására!

CSAK 1600Ft

(kábelekkel együtt)



UGYAN ITT

CD-ÍRÁS **400 Ft**

AKCIÓ: HA EZT A HIRDETÉST MAGÁVAL HOZZA

TEL.: 157-09-37 **CSAK: 300Ft!!!**

SUBCOMP KFT.

1058 Budapest, Vas u. 5

Tel.: 138-2751, 138-0321

Alaplapok		**Memória elemek**	
P200MHz Hurricane 3PCI/4ISA 256k	16.885,-	4MB/32	2.840,-
		8MB/32	5.780,-
P200MHz Tomato 256k burst cache	14.850,-	8MB EDO	6.400,-
Meghajtók		**Modemek**	
1,44 Mitsumi FDD	3.250,-	14.400 Voice Zoltrix faxmodem	7.890,-
4x4 CD-ROM	16.280,-	14.400 Voice Rocket faxmodem	6.980,-
8x Acer CD-ROM	16.400,-	33.600 Voice Rocket faxmodem	18.300,-
8x Wearnes CD-ROM	16.480,-		
10X Philips CD-ROM	17.480,-		
Processzorok		**Proview monitorok**	
Intel P-133	30.980,-	15", DIG., LR, NI, OSD	42.800,-
AMD K5	11.580,-	17", DIG., LR, NI, OSD	82.600,-

Az árak ÁFA nélkül értendőek! Termékeinkre 1 év garanciát vállalunk!

IKO COMPUTERS

1142 Bp. Dorozsmai u. 11/b III. 2.
Tel. / Fax: 252-3590
vagy 06-30-489-712
Nyitvatartás: 10-től 17^30-ig

Számítógépek, részegységek kedvező áron.
Konfigurációinkat díjmentesen házhozszállítjuk vidékre is!
Viszonteladók jelentkezését is várjuk.

486 DX4 számítógépét P100-ra alakítjuk 20 000 Ft-ért

5% Kedvezmény
ha ezt a hirdetést üzleteinkben átadja nekünk...
ROYALCOMP®
1085 Budapest, József krt. 22-24
8900 Zalaegerszeg, Balatoni út 2.

ROYALCOMP®

SZÁMÍTÁSTECHNIKA - BIZTONSÁGTECHNIKA

1085 Budapest, József krt. 22-24. Tel/Fax: 210-1062, 210-3712
8900 Zalaegerszeg, Balatoni út 2. Mobil: 06 (20) 266-686

HOTLINE: Számítástechnika: 06 (20) 377-155 Biztonságtechnika: 06 (20) 377-166

WEB: HTTP://WWW.ROYALCOMP.HU E-mail: royal@royalcomp.hu

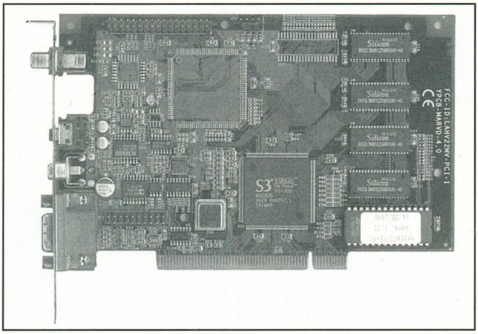
Komplett számítógépek igény szerinti összeállításban
Nyomtató, scanner, modem, multimédia kiegészítők
Alkatrészek, kellékek, kiegészítők
Számítógépek bővítése, felújítása rövid határidővel

Lakás, üzlet, irodai riasztóberendezések
Felmérés, tervezés, kivitelezés, karbantartás
Alkatrészek, szerelési anyagok

míroMEDIA

grafikus kártyák

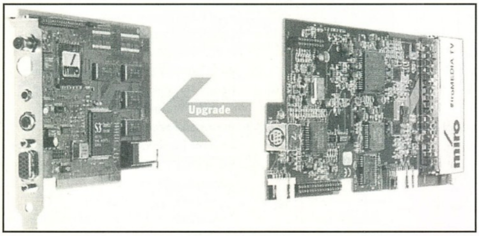
Az előző számunkban kissé előreszaladtunk a míro-s hardverújdonságok ismertetésével, bár e sorok olvasásakor már biztosan megvásárolható, illetve megrendelhető a 3D Adventure set bármelyik darabja. A set alapkövének számító míroMEDIA 3D grafikus kártya azonban már november végén megérkezett, sőt evvel egyidőben két újabb kártya is, amelyek a komolyabb felhasználóknak lehetnek érdekesek.



míroMEDIA 3D

A kártyáról az előző számban ismertető jelleggel már írtunk pár sort, azóta viszont volt szerencsém tesztelni pár napig, és igen jó benyomást tett rám. A kártyához megkaptam a míroMEDIA TV upgrade kártyát is, amivel TV vételre is alkalmas lesz hardverünk. Az installálás igen intelligens módon egy menüből kezelhető, itt tudjuk kijelölni a felinstallálni kívánt driver-eket, szoftvereket. Csak zárójelben jegyzem meg, hogy a míroMEDIA 3D-hez kapott install CD-n sajnos nincs Win 3.1-es driver, de bármely S3 Virge driver-rel felizzíthatjuk régi Windows-unk alá. Sajnos nem volt időm a NET-en rákukkantani a miro szájtjára, de biztosan rajta van (vagy majd rajta lesz) a gyári Win 3.1 driver, és annak használatát mindenképpen jobb szívvel ajánlom. A CD-n Win 95-ös, NT 3.51-es és 4.0-s drivert találunk, ez mellett még rajta van a Xing MPEG lejátszója is.

Tapasztalatom, hogy bár sokak szerint az S3 Virge nem túl nagy szám, a Windows alatti viselkedésében semmi kivetnivalót sem találtam. A Xing MPEG lejátszója a teszt mpeg file-t teljes képernyőn, röccenésmentesen játszotta le a kártyával - hiába, a DCI támogatást nem poénból találták ki. A Windows-os 3D-s gyorsítást csak a Win 95 alatt futó DirectX - Direct3D API használja ki. Ezt sajnos nem tudtam otthon megnézni, ellenben DOS alatt igen kellemes dolgokat tapasztaltam 3D gyorsítás terén. A szethez tartozik egy játék CD, amin a Terminal Velocity és a Descent 2 S3d-s speckó változatai vannak. Mindkét játék a textura mapped 3D-s lövöldözős kategóriába tartozik (akad élő ember, aki ne ismerné őket?), és az eredeti változathoz képest igen szép változásokon mentek keresztül. A leginkább tetsző dolog a textúrák elmosása volt. A távoli textúrák élesek, de ha a falhoz közel megyünk, akkor a gigapixel-hegyek helyett elblúrolt, színátmenetes kontúrokat látunk csak. Nekem nagyon tetszett a dolog, főleg hogy SVGA-ban igen finom színátmeneteket produkál a kártya. A Terminal Velocity pixeles bolygófelszíne is teljesen megváltozott, hasonló elmosásos technikát alkalmazva sokkal élethűbbre változott az egész kinézet. Persze itt is SVGA felbontásban nyomulhatunk, és ez mellett is szép folyamatos a mozgás. Arról kevés az információ, hogy mely szofverfejlesztő cégek fogják DOS alatt native támogatni a Virge chip-es kártyákat, viszont a Win 95-ös Direct3D támogatás sok játéknál okozhat majd sebességnövekedést.



míroMEDIA 3D TV UPGRADE

A cikk elején említett TV upgrade egy kábelcsatornák vételére is alkalmas tunerkártya, amit a grafikus kártyára daughterboard-ként csatlakoztathatunk. Az antenna csatlakoztatása és a míroMEDIA Manager szoftver felinstallálása után már csak be kell állítanunk az állomásokat, és jöhet az égi-földi áldás. A TV műsorok kiegészítéseként sugárzott Teletext adásokat a Manager szoftver segítségével vehetjük. A kártya természetesen a korábban már ismertetett míroMEDIA View-hoz is hozzákapcsolható. A kompozit kimenet és az S-VHS kimenet videokészülékhez, illetve videomonitorhoz kapcsolható, így a tuner által vett adás rögzíthető, illetve normál monitoron is nézhető. A míroMEDIA Remote is használható hozzá.

TECHNIKAI ADATOK

S3 Virge grafikus chip, 2 MB EDO DRAM 40 ns, 1024x768-as felbontás 256 színnel 100 Hz-es képfrissítéssel, 640x480 16.9 millió színnel 100 Hz-es frissítéssel. Szoftveres MPEG és VideoCD lejátszás teljes képernyőn. 50 Hz-es PAL TV kimenet, true color (16.9 mill. szín), Windows alatt 768x576, DOS alatt 640x480 felbontásig.

A következő számban a míroCRYSTAL VR 2000 és VR 4000 (S3 Virge/VX chipes) típusjelű kártyákkal ismerkedhetünk meg.

SAKMAN

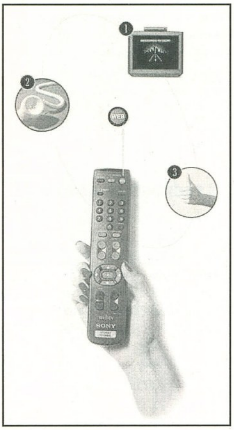
PC GURU

A tallózó rovatunkhoz az anyagot a Axico Kft. biztosította.

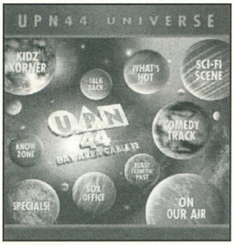
1074 Budapest, Dohány u. 67. Tel.: 268-0330

Az e havi híreket kezdjük egy kis televízíózással, de a net-en – Web-TV.

A WEB TV Networks és támogatói, a Sony és a Philips bejelentették, hogy továbbfejlesztik a szolgáltatást- ingyenes és automatikus lesz. A frissítés a hónap végén várható, és benne lesz a RealAudio2.0 támogatás, nagyobb teljesítmény és könnyebb kezelhetőség. A WebTV-t folyamatosan fogják fejleszteni a legújabb Internet-es technológiákkal és szolgáltatásokkal, azokkal melyeket az előfizető felhasználók igényelnek.



Idetartozó hír, hogy a Chrontel új, harmadik-generációs PC-TV-konvertert hoz ki, CH7002 néven. A cég állítása szerint ez az első egy chip-es megoldás, mely kiváló képminőséget kínál nagy árkülönbség nélkül, és amelyik megfelel a Microsoft PC97 ajánlásának (lásd később). A CH7002 révén jobban integrálható a PC a TV-vel, így már 50 cég kezdte el beépíteni termékeibe az új chip-et. Lassan minden PC-n lesz a VGA kimenet mellett egy TV-kimenet is...



Az STB már szállítja az új teljes körű szolgáltatást nyújtó új kábel-tv-t is kezelő tv-tunerét. Ez egy PCI kártya, mely együttműködik a legtöbb video-kártyával és könnyen kapcsolható egy UHF-VHF kábelhez. Ablakban futó és teljes képernyős videót kínál, valamint egy channel blocker wizard nevű funkciót, mellyel egyes csatornák jelszóval letilthatók. Természetesen lehet vele képet digitalizálni, egyszerre több csatornát nézni (multi channel preview) és csatornákat váltogatni. Támogatja a fontosabb video-kamera- és TV/VCR-interface-eket, valamint CD-minőségű hangot küld a hangkártyának. Az STB TV Pro-hoz adják a virtual remote control nevű kezelő-software mellett az Intel Intercast software-t, az Asymetrix Video Producer-t, és az Electronic TV Host programot. Egy opcionális FM tuner-kártyával plusz radio-reciever-t is rakhatunk a kártyára.

DVD (DIGITAL VERSATILE DISK)

Az első DVD-ROM-ok megjelenését eddig az gátolta, hogy hiába volt kész a hardware, de a Hollywood-i stúdiók nem voltak megelégedve az adatvédelemi eljárással, amit alkalmazni akartak a hardware-gyártók. A legutolsó hír szerint végre megegyezés született, így semmi akadálya, hogy elterjedjen ez az új, már eléggé várt technológia. A Toshiba e hírnek megfelelően bejelentette, hogy 1997 januárjában már megjelenik az első DVD-ROM-mal a piacon, méghozzá a Diamond legfrissebb multimédia kit-jében, a nemrég elkészült MPEG-2 dekódert-kártyával együtt. Emellett DVD video-CD lejátszók forgalmazása is beindul: jövő év elején a SONY, Philips és más gyártók is piacra dobják termékeiket. A harware oldal mellett a "puha áruk" fejlesztése is elindult, a DVD-ROM piacra dobásakor már 15 féle, azt támogató software lesz kapható, mely szám megsokszorozódása várható jövőre, és a filmek is előreláthatólag egyre inkább megjelennek majd DVD-n is. A DVD-Audio formátum körül is nagy viták voltak, végül úgy tűnik, hogy a Dolby AC-3 Surround szabványát fogadták el, így nemsokára a legjobb mozikban megismert térhatású hang beköltözik az átlagember nappalijába is.

AZ ALTEC LEGÚJABB USB ÉS AC-3 SZABVÁNYT TÁMOGATÓ HANGFALAI

Az előző hírhez kapcsolódik az egyik új termékük. Az Altec és a Dolby Labs hosszútávú szövetséget kötött, így nem meglepő, hogy az első PC-s Dolby Pro Logic rendszer (ACS 500) után a Digital AC-3 és DVD szabványokat támogató hangfalakkal is először jelenik meg az Altec a piacon. Kihoznak egy USB-alapú audio rendszert, mely azt teszi lehetővé, hogy az USB csatolón keresztül áramoljon ki a digitális audio jel. A rendszer lehetővé teszi majd, hogy analóg és digitális jelek keverékét "játssza le" a rendszer, melyek között lesz computeres irányító adat és grafikus interface is. Két terméket is kihoznak- az első egy hat hangfalból álló komplexum lesz, melyben lesz bal, közép és jobb satellit hangszóró, két kábel nélküli surround hangszóró és egy subwoofer, valamint tartalmazni fog egy AC-3-as processzort, és a digitális hang-jelek az USB port-on keresztül fognak haladni. A rendszer kezelése kényelmes lesz az on-screen kezelő-felület segítségével. Mindezt 500 dollár alatti áron szándékoznak kihozni. A másik új termékük egy komplett home theater rendszer lesz hat hangfala, egy 12 inches mélynyomóval, és képes lesz Dolby Digital AC-3 Surround Hang képzésére, és DVD anyagok lejátszására – mindezt kb. 1000 dolláros árért. Egy másik fejlesztési vonal a hagyományos hangfalakat készíti el USB változatban. Az USB 46 lesz az első ebben a szériában, mely három hangfalból álló rendszer (két darab 6 wattos magassugárzó, és egy 20 wattos mélynyomó). Fontos újítás, hogy a felhasználói kezelő-felület on-screen kijelzőn lesz.

ACPI: Advanced Configuration and Power Interface. Az energiatakarékos és PlugandPlay funkciók összefoglalása egy egységes BIOS-ban és oprendszerben.

HCT: Hardware Compatibility Test. Ezt a teszt-sort kell sikeresen végigcsinálnia egy gépnek, hogy megkapja a Designed for... logo-t.

SIPC: Bill Gates által elképzelt nagyon könnyen kezelhető, felhasználóbarát PC.

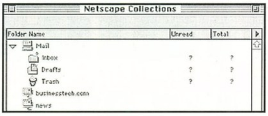
WDM: Win32 Driver Model. A Windows NT és további operációs rendszerek driverei kompatibilisek lesznek, így leegyszerűsödik a fejlesztés.

MICROSOFT PC97 ÉS INTEL ACPC SZABVÁNYOK

A San Hose-ban rendszeresen megrendezésre kerülő Windows Hardware Engineering Conference (WINHEC) mindig is irányadónak számított az elkövetkező időre nézve. Az ezévi kulcs-szó a PC97 szabvány volt- ezentúl csak azokra a gépekre lehet rátenni a Designed for ... logo-t, melyek megfelelnek ennek. Természetesen többről van azért szó, mint hogy lesz-e matrica a gépen vagy nem. Valószínűleg előbb-utóbb a PC97 szabványban felsorolt kritériumok minden számítógépben benne lesznek. A PC97 a SIPC (Simply Interactive PC- Bill Gates álma) elképzeléssel ellentétben konkrét hardware-követelményeket ír elő. Három osztályba sorolták a gépeket: a Basic PC 97, a Workstotion PC 97 és az Entertainment PC 97. A Minimal-PC-

ben (Basic) 120 MHZ-es Pentium-nak és 16 Mbyte RAM-nak kell lakoznia, a Workstation változatban 32 Mbyte RAM-nak és 166 megás Pentium-nak, míg az Entertainment változatra is ez utóbbi elvárás igaz, de CD-ROM helyett már DVD-ROM-ot és MPEG-2 dekódert kell tartalmaznia. Az előírt elemek mellett új technológiákat is be akarnak (és fognak) vezetni. Ezek egyike a ACPI, mely az egyszerű konfigurálás és Power Management területén hoz újításokat, többek között az "OnNow"-t, mely azt takarja, hogy a PC-k 24 órán át mennek egy energiatakarékos üzemmódban, néhány wattot fogyasztva, és "bekapcsoláskor" ebből az üzemmódból "ébresztjük fel" a gépet. Másik érdekes és vitatott új koncepció a Black Box szisztéma. Ez azt jelenti, hogy az Entertainment PC-k a doboz felnyitás nélkül bővíthetők legyenek, azaz a felhasználónak ne kelljen találkozni azzal, hogy mi is történik a gépen belül, hogy ezt hogyan fogják a valóságba átültetni, az még nyitott kérdés. A program 1997 július 1-én indul, és kérdéses, hogy a Windows 97 elkészül-e addig. Az új szabványok magyarázatát lásd alább. Akit részletesen érdekel az új specifikáció az a WEB-ről letöltheti a dokumentációját a www.microsoft.com/hwdev/desguid/pc97des.htm címről.

Nem csak a Microsoft, hanem az Intel (44 neves partnerével együtt) is készített egy szabványt a jövőre tekintve, melyet ACPC (Advanced Connectivity PC)-nek kereszteltek el, és a lényege a 3D technikák és az Internet eddiginél sokkal hatékonyabb használata. A szabványnak megfelelő első termékek megjelenését a jövő év közepére tervezik. Olyan hibrid multimédia alkalmazásokat akarnak, melyek felhasználják a hálózat adta lehetőségeket is, és nem csak az

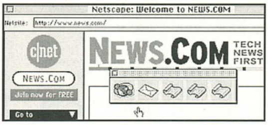


eddigi formában, ahol a CD-ROM-ról elérhető egy Internet homepage, ahonnan le lehet tölteni némi plusz info-t. Sokkal inkább az Internet adta kapcsolódási lehetőségek széleskörű kihasználásával. A szabvány kidolgozói felismerték, hogy még évekig nem lesz a felhasználók széles tömegei számára elérhető a 28.8 Kbps-nél nagyobb sávszélesség a hálózat elérésére, így ezen a határon belül kell fejleszteni. Erre szolgálnak a fentebb említett hibrid multimédiás alkalmazások. Az Intel új streaming video technológiája révén interaktív video válik lehetővé az interneten keresztül (pl. egy virtuális 3D környezetben barangolva találkozunk egy másik emberrel, ráklikkelünk, és megjelenik egy élő video-kép róla – gondoljuk csak meg, hogy milyen hálózati szerepjátékot vagy bármilyen más játékot lehet így csinálni) lehet így habár egyelőre még csak kis bélyeg-méretű ablakban. Az Intercast technológia azt teszi lehetővé, hogy a műsor sugárzásával párhuzamosan frissítenek home-page-ket, és ha pl. egy sport-mérkőzést néz az ember és gól esik, akkor néhány másodperc múlva a homepage-en már a frissített statisztikák olvashatók a játékosokról és a mérkőzésről. Az ACPC szabvány részét képezi egy video-phone rendszer is, valamint egy továbbfejlesztett Internet audio phone rendszer, mely támogatja a Microsoft új User Locaton Service szabványát, és így leegyszerűsíti az egész procedúrát, és lehetővé tesz képcserét, és játékok alatti beszélgetést a hálón keresztül. Több játék és software gyártó cég, pl. A Virgin tervezi, hogy beépíti az Intel Internet Phone software-ét a játékaiba, így lehetővé válik a játék alatti beszélgetés az Interneten keresztül. Mi az ami az ACPC szabványhoz szükséges? MMX-es processzor, Advanced Graphics Port (AGP, melyről az előző számok egyikében már írtam), 3-D Grafikus gyorsító, DVD-ROM, AC-97 Audio (Az AC-3-hoz hasonló Intel szabvány), és full duplex modem. 1997 közepére tervezik a komplett ACPC rendszerek árusítását. A céljuk az, hogy elérjék azt, hogy az eddigi PC az irodában maradjon és az ACPC bekerüljön a nappaliba, az legyen a video-phone, multiplayer játékgép, DVD film-lejátszó, Net Surfer, Intercast TV-lejátszó, video szerkesztő és digitális képes album.

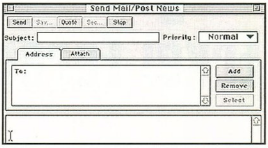
ÚJ WEB-BÖNGÉSZŐK

NETSCAPE GALILEO

Az új funkciók egy részét az IMAP4 (Internet Mail Protocol 4) támogatásával éri el-sokkal



hatékonyabb és jobban védett lesz a levelezés. A programba bele akarnak építeni egy teljes WYSIWYG HTML editort is, valamint valós-idejű chat-et és audio funkciókat. A cél az, hogy a Notes-hoz hasonló szolgáltatáscsomagot adjanak, hogy ezzel az Intranet-ek és a WEB-en levő

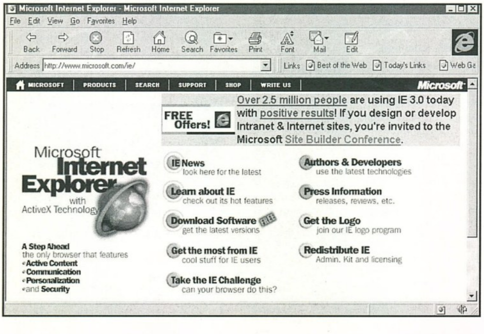


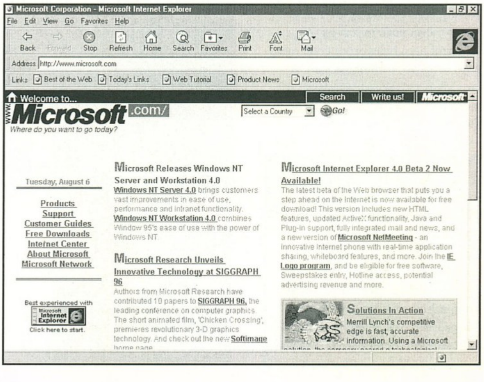
public serverek világát összekapcsolják. A HTML oldalon a Netscape azt mondja, hogy támogatni fogja a stylesheet-eket, de még nem lehet tudni, hogy melyik szabványt- a Microsoft a CSS Level 1.0 és 2.0 specifikációkat nyomja. Hogy lépjen a Microsoft ActiveX-re és VBScript-re válaszul, bővíti a JavaScript-et.

EXPLORER 4.0

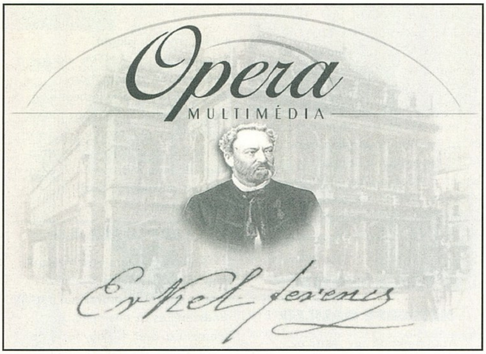
A Microsoft nem arra törekszik, hogy a funkciókínálatot bővítse, hanem egyesíteni próbálja a gép file-rendszerét és az Internetet. Az Internet Explorer 4.0 egy fúzió az Internet Explorer és a Windows Explorer között, mely egységesített HTML-alapú felületen át láttatja a saját file-rendszerünket és a Web-et. Rengeteg funkció fog az ActiveX-re épülni. A Web-site-ok el fognak tudni küldeni egy contents file-t, ami alapján az új Internet Explorer meg tudja jeleníteni a site file-struktúráját a megszokott fa-rendszerben.

Charlie
sirles@hermes.bke.hu



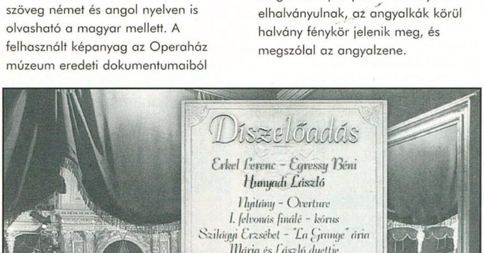


Opera Multimédia
Erkel Ferenc



A hazai szoftverfejlesztések idén, a Millecentenárium évében kissé felerősödtek. Témájukat tekintve leginkább a magyarsággal, magyar történelemmel foglalkoznak. Az Opera Multimédia sorozat első része Erkel Ferenc életművét mutatja be két méltán híressé vált operája, a Hunyadi László és a Bánk Bán eredeti részletein keresztül. A CD-n található áriák és zenekari részletek minden magyar ember számára ismerősen hangzanak, hiszen e műveket az ember nap mint nap hallhatja. Ezek mind a klasszikus Magyar Opera remekművei közé tartoznak. A lemezről nem hiányozhat Erkel máig ható fő műve, a Himnusz sem. A klasszikus művek természetesen a klasszikus előadók tolmácsolásában kerültek fel a CD-re. A zenekari részletek Kamor Vilmos és Ferencsik János vezényletével csendülnek fel, az áriák pedig olyan híres énekesek tolmácsolásában, mint Simándy József, Orosz Júlia, Déri Gabriella. Az eredeti 10-20 évvel ezelőtti hangfelvételek minősége a mai kor elvárásainak nem felelt meg, ezért újradigitalizálták őket, és a modern hangtechnika segítségével profi hangzásúvá alakították. A többcélú felhasználást támogatja az a tény is, hogy a CD-re normál CD-lejátszóval is meghallgatható változatban kerültek fel a zeneszámok. Ez miatt lehet egy amolyan „Best of Erkel" CD-ként is emlegetni.

A CD-n található információk Németh Amadé zeneszerző, karmester és zenetörténész munkásságán alapszik. Az összes szöveg német és angol nyelven is olvasható a magyar mellett. A felhasznált képanyag az Operaház múzeum eredeti dokumentumaiból (plakátok, kották, súgókönyvek, jelmeztervek, stb.), és külön az erre a célra készült profi fényképfelvételekből áll össze.



A multimédia segítségével látogatást tehetünk az Operaházban. Az előcsarnokban dönthetünk: teszünk egy körsétét a házban, megcsodálva az épület csodálatos belsejét, vagy egyből elfoglajuk helyünket a bal 1-es páholyban. A körsétához természetesen idegenvezetőt is „fogadhatunk". A lemez egyik különlegessége a 7 nyelvű idegenvezető szöveg, amely az előcsarnokban megjelenő zászló ikonokkal kérhető. A magyar, angol, és német mellett francia, olasz, spanyol és japán (!) nyelvű idegenvezetést is választhatunk. A körséta az előcsarnoktól a lépcsőházon keresztül a Székely Bertalan teremig tart. A CD segítségével egy legenda is megelevenül, miszerint a nézőtér mennyezeti freskóját őrző puttó angyakák minden éjfélkor koncertet adnak. Ez ha csak virtuálisan is, de megvalósul pár percre. A fények elhalványulnak, az angyalkák körül halvány fénykör jelenik meg, és megszólal az angyalzene.

A páholyban találjuk az Erkel díszelőadás menüt. A kiválasztott mű hallgatása közben eredeti színpadképeket, jelmezterveket, az előadóművészek portréit láthatjuk. A Palotás, mint színpadi táncjelenet is megtalálható a lemezen. Az eredeti

filmfelvételt bedigitalizálták, digitális úton kissé feljavították, és AVI formátumban tették fel a CD-re természetesen a szintén digitális úton feljavított eredeti hangkísérettel. A koncert végén az Operaház esti képével búcsúzik a tőlünk a program. Ez után már csak a mecénások és a készítők felsorolása következik. Az alkotók harmadik multimédiás kiadványa (7 nyelven beszélő József Attila, Képes Krónika) tényleges kulturális értékeket magában hordozó, színvonalas termék. Üde színfolt a karácsonyi CD-ROM piacon.

Az alkotók:
Nagy Balázs - grafikus
Kovács Roland - programozó
Posta Pál - producer

SAKMAN

PC GURU

A tallozó rovatunkhoz az anyagot a Budapesti Operabarátok Egyesülete biztosította

Tel.: 332-1542

CyberStone
Multimédia CD-ROM-ok

Mostanában eléggé nagy lendületet kapott a hazai CD-ROM fejlesztés,legalább is ezt a tényt látszik alátámasztani, hogy egyre-másra jelennekmeg a főleg komoly témakörű kiadványok. A hazai project-ek megjelenése aztis jelzi, hogy kezdjük egy kicsit felismerni a CD-ROM nyújtottalehetőségeket, nem csak bambán bámulva dugjuk be a csillogó konongot ameghajtóba. A Cyberstone a kezdetektől otthon volt ebben afejlesztő munkában, jelen ismertetett kiadványai sem az elsők. A háromCD-ROM közül 2 komoly témakörű, míg a harmadik a fiatalabb korosztályszórakozását szolgálhatja.

TOLNAI VILÁGTÖRTÉNELEM

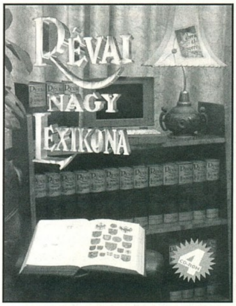
Valószínűleg a történészek is nagyon örülnek annak, hogy végre egytörténelmi mű is felosont a csillogó korongok, szinti időtállócsoportjába. A Tolnai Világtörténelem talán az egyik legismertebb hazaitörténelmi mű, mely megpróbálta a világ történetének feldolgozását. Nemvállalkoztak a CD-ROM készítő kissebb feladatra, mint a kötetek tartalmátrázsúfolni egy CD-re, úgy, hogy használhatóság és az esztétikus ismegmaradjon. Az elkészült mű rengeteg előnnyel rendelkezik, azonban talána legfontosabb az, hogy ez Magyarország első hypertextes nagylexikona. Eza rendszer lehetővé tette a keresztkhivatkozások beépítését is, mely nélkülnem igazán boldogulna a kedves olvasó. A magyar nyelvűként hirdetettszoftver egyébként maradéktalanul eleget is tesz ezeknek a kívánalmaknak,hiszen akár a teljes anyagot is „ledumáltathatjuk" a géppel. Mindenfajtaextra szolgáltatást sem felejtettek ki a tervezők a programból, ilyenpéldául a nagyon jól használható időrendi kigyűjtés lehetősége, vagy éppenaz események szeerinti csoportosítás. Ha végképp elegünk lenne a szárazszöveg olvasgatásától, akkor nyugodtan hagyatkozhatunk a képekre ésábrákra is, hiszen több ezer található belőlük a korongon, melyek ráadásulmég egy képjegyzékből is kiválaszthatók. Egy ilyen nagy kaliberű anyagnálnagyon fontos az is, hogy az egyes részeit szabadon fel tudjuk használni asaját igényeink szerint. Nos ez sem akadály a programnak, hiszen aszövegek kinyomtathatók, vagy akár könnyedén áthelyezhetők egyszövegszerkesztőbe is.

A program és az adatbázis kinézetben és kezelhetőségben megfelel a mai korigényinek. Külön dícséretes az is, hogy a minimális konfiguráció akár386DX-40 is lehet, mely a mai korban már tényleg nagyon minimálisnak hat.Azt azonban nem szabad eltitkolnunk, hogy a CD Windows-t, vagy Win95-ötigényel a futtatáshoz, ez a gépek túlnyomó többségén azt eredményezheti,hogy nagyon lelassul a program futása.

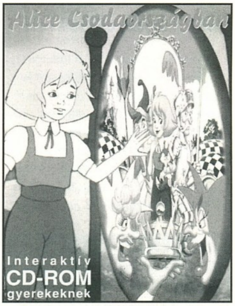
Igazából semmilyen olyan dolgot nem tapasztaltam a CD-val kapcsolatban,melyet így a vége felé el lehetne mondani negatívumként, a fentiekbenfelsorolt sok pozitívum pedig egyértelművé teszi gondolom mindenkielött, hogy érdemes beszerezni a világtörténelem eme darabját.

RÉVAI NAGY LEXIKONA

Ugyan nem éppen egy nagyon friss kiadványról van szó azonban úgy gondoltukmindenképpen érdemes néhány szóban mégis megemlékeznünk erről a CD-ről,hiszen ez az első igazán nagy magyar lexikon számítógépes adaptációja. A23000 címszót és 16.5 millió szót



tartalmazó gigantikus információ halmaza teljes feldolgozása az eredeti Révai Nagy Lexikonnak, bár ennél a koraimunkánál még a CD készítői nem a text-es megoldást választották,valószínűleg ezért is került a kiadvány 4 CD-re.



ALICE CSODAORSZÁGBAN

(A VARÁZSLATOS TÜKÖR)

Két részre kell osztanunk az utolsónak ajánlott CD-ROM-ot. Az első részegy 110 perces videofilm, mely a fent említett történetet mutatja be. Amásodik rész a történet CD-ROM feldolgozása, mely igen sok játékkalfűszerezve próbálja meg fejleszteni a gyerekek kreativitását, logikáját ésügyességét. A film mellett található 4 játék és 6 dal is az akár olvasnisem tudó gyerekek szórakozását is szolgálhatja.

Bear

PC GURU

A tallozó rovatunkhoz az anyagot a CyberStone Entertainment biztosította.

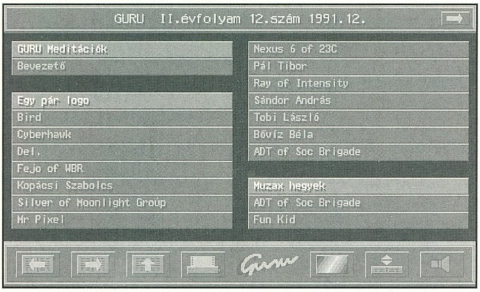
Tel.: 06-30 529-237
Fax.: 131-9795

Emulátorok

Hogy mik vannak ...? 2. rész

UAE AMIGA EMULÁTOR.

Minden bizonnyal Ti is láttatok már Amigát. Netán volt vagy van is nektek? Remélem is. Aki eladta (de már megbánta) esetleg oly fiatal, hogy kimaradt az Amiga lázból az se maradt le. Itt az UAE, azaz a Un*x Amiga Emulátor. Első verziója 1995 novemberében látott napvilágot, a V0.5.0-as DOS verzióval pedig ez év tavaszán találkozhatunk. Fejlesztése Unix-on az elsődleges, azaz először itt jelennek meg az újabb verziók s csak ezt követik a DOS, illetve más platformok verziói. Ez egyelőre csak a verziók számában mutatkozik, tudásban és gyorsaságban a Unix-os UEA messze megelőzi többi társát.



KIK HASZNÁLJÁK?

Megfigyeléseimből ítélve főleg volt Amigás emberek. Kár. Mert én szívesebben látnám, hogy a PC-s társadalom valamivel nyitottabb lenne és próbálnának ismerkedni más gép op.rendszereivel. Elvégre nem csak DOS és Windows a világ.

MIT TUD AZ UAE?

Az Amigák széles palettájából emulálni képes az A500, A500+, A600, A2000 gépeket, illetve a V0.6.x verziótól kezdve 68020-as emulációt, beleértbe a 68881 kooprocesszort is. Ez NEM azt jelenti, hogy tudja az ún. AGA-s, azaz a A1200-A4000 Chip készletet hanem azt, hogy olyan programokat is tud futtatni amikhez minimum 020-as processzor szükséges. A Unix verzió ennél jóval tovább megy, hisz az AGA, MMU (68551) mellett a 68882-es, illetve 68030-040 emulálására is tudja. Mindkét verzió ismeri az Amiga hangját, bár kissé „brekegősen" és csak Blasteren. A DOS UAE „látja" a felmountált PC-s meghajtókat CD, HD, stb. és a V0.6.0-tól kezdve tud bootolni a létrehozott Amiga hardfiles-ről. A joystickot emuláltathatjuk a numberkeypad-on, vagy használhatjuk a PC-s megfelelőjét. Meglepően korrekt a párhuzamos port kezelése ugyanis sikerült nyomtatnom többféle szövegszerkesztőből is. Az legutolsó V 0.6.4 verzió egérkezelése is igen sokat javult.

MIT NEM TUD A DOS UAE?

Nem tudja kezelni az Amgás lemezeket, így ezeket át kell konvertálni (lásd lejjebb). Nem látja a CD32-es CD-ket és a zenei CD-kel sem tud mit kezdeni. Nem szólal meg GUS alatt, bár ha szeretnéd, hogy a jövőben kezelje a GUS-t, akkor fel lehet iratkozni az UAE Home Page-n a „GUS óhaj" listára (mint Én). A serial porttal is problémái vannak, mert legalábbis nekem nem sikerül a külső modemmel normális kapcsolatot létesíteni. És végül? Nem tud több hardfiles-t kezelni.

MILYEN GÉPRE VAN SZÜKSÉG A FUTTATÁSÁHOZ?

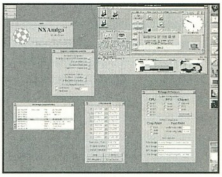
Javasolt minimális konfiguráció MS-DOS 5.00, AT 386 (haha), VGA kártya VESA BIOS (ha nem, használd az UniVBE-t), egér és 8MB RAM. Persze ennél jóval izmosabb gépet igényel ha élvezni is szeretnéd, nem pedig arra várni mikor is történik valami. Szóval egy P100 sebességű gép és egy gyors videokártya nem árt, bár ahhoz, hogy elérjük egy mezei A500-as sebességét, P200-as javasolt. Az már más kérdés, hogy ma egy A500-hoz kis szerencsével 10-15 ezer Ft-ért hozzá lehet jutni.

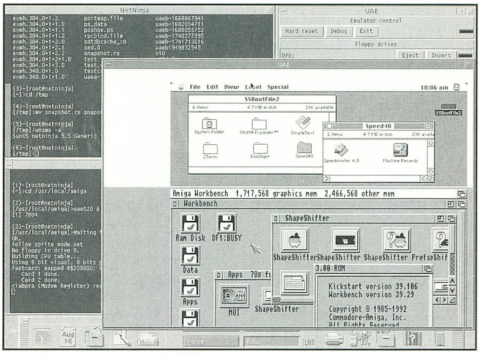
HOGYAN KEZDJÜNK HOZZÁ?

Ha az UAE V0.6.0-ás vagy ennél magasabb verziójával rendelkezel, akkor a konfigurálásával nem sok gondod lehet, mert teljesen menüvezérelt. (Csak az ennél régebbi verziók rendelkeztek command line-os konfig.-gal.) De mielőtt elkezdenénk konfigurálni, el kell döntenünk, hogy kívánunk-e használni Amiga HD-t, ami DOS esetén az ún. Hardfiles. Linux verziónál a rendszer jellegéből adódóan nem kell hardfiles-t készíteni mert kezeli az Amigás OFS/FFS HD-kat.

Készítsünk Amiga HD-t, azaz a Hardfiles-t, aminek létrehozása a;
- Makedisk hf 50000000
parancccsal történik, esetünkben 50 MByte méretben.

Ugyanezzel az utasítással létrehozhatunk Diskfile-t;
- Makedisk df
Ami 900K méretű (Amigán egy DD-s lemez mérete 880K) fájl lesz.





Szükség van ezenkívül egy Amiga ROM tartalmára, amit az UAE-hez mellékelt Transrom programmal szívhatunk le Amigán.

pl. transrom >ram:kick3.rom

Ugyanígy csak Amigán menthető ki UAE formátumba egy Amigás lemez pl. demo, játék, Workbench tartalma.

- transdisk >ram:WB31.ADF, vagy a transdisk >ram:WB31.ADF -d trackdisk 1

Esetleg soros porton a transdisk >SER: utasítással.

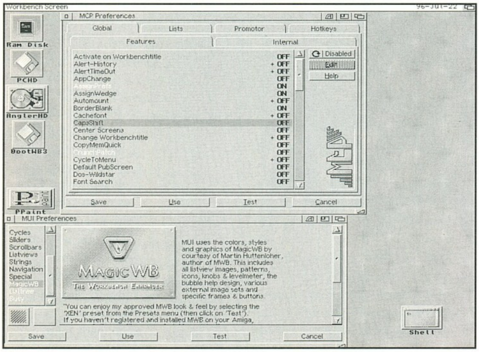
UAE BEÁLLÍTÁSOK

D - Disk

1. DF0: ... DF3: (Az Amiga 4 lemezegységet képes egyszerre kezelni)

V - Video

1. resolution - felbontás.
2. colormod - színek, válasszunk 256 színt vagy nagyobbat (max. 16 millió)
3. aspect ratio - korrekted



4. frame rate - képernyő frissítés, tapasztalati érték nálam 2-5 között mozog.

A korrekt Amiga 640x256 screen-hez használjuk a 640x480 beállítást 256 színnel.

M - memory

1. Fast RAM mérete max. 8MB.
2. Chip RAM 512K-2MB
3. Slow RAM avagy bogo RAM (Amigán ilyen nincs!)

H - Hardisk

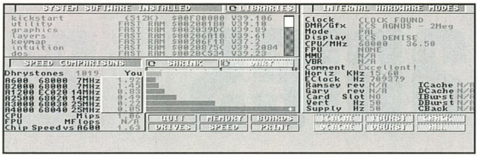
1. Hardfile engedélyezése és kiválasztása
2. Más pl. CD, PC-HD (C:/D:) mount neve
3. Az előbbi elérési útja pl. C:, D:, E:
4. A mount engedélyezése / letiltása

S - Sound

1. ki / be (Az UAE egyelőre SB-t kezel)

O - Egyéb beállítások

1. Josytick emulálása a Number Keypad-on



2. Amiga ROM kiválasztása

Ezekután nincs más dolgunk, mint elindítani az emulátor, a setup menüben beállítani a megfelelő opciókat (felbontás, zene, memória) kiválasztani a ROM-ot, a DF0:-t (Amiga belső meghajtó) ez legyen a Worbench3.0, a Hardfilest és Enter. A rendszer bootolása után válasszuk ki a Hardfile egységet és formázzuk meg FFS-re, azáz FastFileSystem formátumra, majd másoljuk át a WB. lemez (DF0:) tartalmát a HD-ra. A legközelebbi bootolásnál ne „tegyük" be a df0:-t hanem HD-ról bootoljunk, ez sokkal gyorsabb.

LHA, DMS, LZX, ZIP, ARJ

Ezeket az archiváló és tömörítő programokat használják leginkább Amigán, fontossági sorrendben. Ha lehetőségünk van szerezzük be mind, ezek akár az Internet-ről is letölthetőek, bár használatuk elsősorban az Amiga Hardfiles létrehozóknak ajánlható. A DMS kicsomagolása csak „DFx:" fizikai lemezegységre történhet ami azt jelenti, hogy előtte mintegy be kell „tennünk" a céllemezt (Home + F1). A kipakolásokhoz sem muszáj arhívokat átmásolni a PC-s meghajtóról az Amiga hardfiles-re, hisz a felmountált PC-s egység (C:, D:, E:) is megteszi forrásként.

MILYEN A KOMPATIBILITÁSA?

Egyszerűen nagyon jó.... Az általam kipróbált kb. 2-300 program közül csak 15-20 nem ment, azaz 90-95%-os az emuláció. (Ez V0.6.0-ás adat az újabb verzióknál az arány javult). Szóval nagyon sok minden fut. De! Nem mindegy milyen ROM-ot használunk. Ha lemezről (.ADF-Amiga Disk File) játszunk akkor használjunk V1.3 ROM-ot, ha Hardfilesről akkor a V3.0-3.1-es ROM a megfelelő választás. Ezenkívül pár régebbi program nem szereti a 2MB Chip RAM beállítást.

ÍZELÍTŐ

Silkworm I, BattleChess 1-2, Monkey Island, illetve az összes Lucas és Sierra sorozat, IK+, Giana Sisters, Disposble Hero /OCS, Wings, FutureWars, Imposible Mission II, Hostages, Arkanoid, Worms/OCS, Directory Opus, Kickoff2, Hybris, Rodland, LastNinja sorozat, F17 Interceptor, FATE!!!, Beast I-II-III, Deuteros, De Luxe Galaga, Deluxe Paint IV, Devpac 3.04, FileMaster 2.2, DiskMaster, ImageFX 2.0, CygnusED Prof, PowerPacker 4.0, LHA, LZX, MUI, Brilliance, Imagine, Spectrum és C64 emulátor......

ÉRDEKESÉGEK

Ha az ember elindít bármilyen emulátort, az első dolog amit megnéz, egy teszt-bechmark program. Amigán a Sysinfo ami a leginkább elterjedt, így én is ezt néztem meg. Az eredmény a vártnál is bizarrabbnak mutatkozott. CPU speed 37MHz, disk speed 100K/sec stb. A másik az UAE Amiga könyvtárban található UAE-CRTL program. Ez elindítva UAE alatt az emulátort tudjuk szabályozni, illetve az uae.device-t (hardisk device) működését tudjuk befolyásolni.

MI LESZ A KÖVETKEZŐ VERZIÓBAN?

Egyelőre csak hirdetik a UAE V 0.6.5-t, de hogy mit fejlesztenek rajta azt gondosan titkolják. Bár talán jelent valamit az a fejlesztőkhöz intézet nyílt levél, ami célzást tesz az AGA, és a Direct SVGA kezelésről. Egy biztos, hogy mikor december közepén olvasod ezt az ismertetőt, akkor már nem az „UAE 0.6.5 is coming soon" felirat díszeleg a NEt-en.

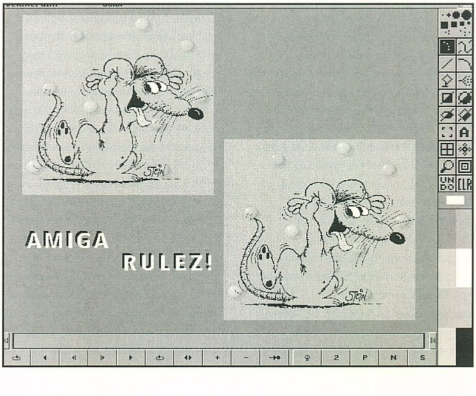
Újabb UAE híreket, információkat szerezhetünk pl. az alábbi helyeken:
http://www-users.informatik.rwth-aachen.de/~crux/uae.html
http://tinos.pucrs.br/~ggoedert/dosuae.htm

Vigyázat! Az Amiga ROM, Workbench és az összes gyári program copyright-os!!!

VÉGÜL

Az UAE egy nagyon jól átgondolt és remekül megírt emulátor, fejlesztése egyenletesen, folyamatosan halad. És az is előny, hogy nem csak Linux és DOS alá írják, hanem SGI, DEC Alpha, AIX/RS6000, SunOS, NetBSD, Mac, BeBox, NeXT és AMIGA!!! gépek tulajdonosai is élvezhetik újra A gépet.

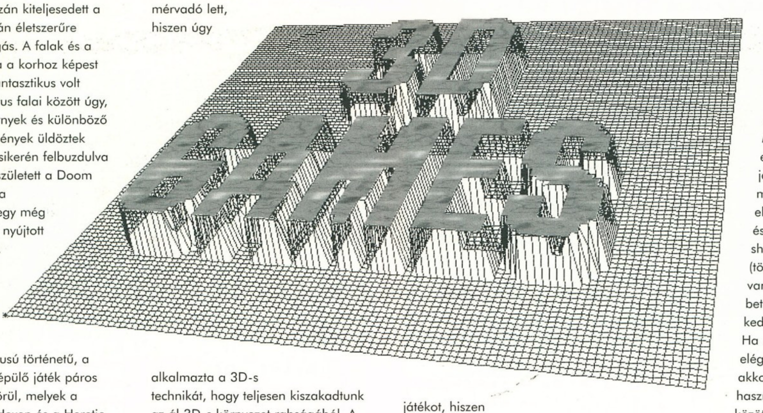
Angler (AmigaBubus)



3D Games

Játék-történelem

Talán az egyik legnépszerűbb játékfajta a számítógépes játékok közül, a valóságos mozgásokat szimuláló 3D-s játékok köre. Ezen játékok körét nyitotta meg a legendássá vált Wolfenstein és a Doom. A történet valahol itt kezdődik, hiszen ezek előtt nem léteztek ilyen jellegű játékok. A Doom volt az a játék melynél igazán kiteljesedett a siker, hiszen igazán életszerűre sikeredett a mozgás. A falak és a szörnyek textúrája a korhoz képest nagyon jó volt, fantasztikus volt rohanni a labirintus falai között úgy, hogy közben szörnyek és különböző képzelet szülötte lények üldöztek minket. A Doom sikerén felbuzdulva elég hamar megszületett a Doom 2, mely folytatva a hagyományokat egy még teljesebb élményt nyújtott a felhasználónak. Eközben az id fejlesztő műhelyeiben már folyt a munka egy teljesen új típusú történetű, a Doom enginjére épülő játék páros megjelentetése körül, melyek a keresztségben a Hexen és a Heretic nevet kapták. A Hexen és a Heretic összességében mindössze abban tért el a Doom-tól, hogy a játék környezete itt egy teljesen középkori világot idézett, annak minden fegyverével és szereplőjével. Igazából elmondhatjuk azt, hogy a Hexen és Heretic inkább csak után érzés volt, hiszen sikere messze elmaradt a nagy öreg Doom-étól. Mindezek közben az Interplay köreiben körvonalazódott egy új játék, mely a Descent nevet kapta. Itt már lényeges eltérések mutatkoztak a nagy elődökhöz képest, hiszen egy csövekből, alagutakból és egyéb terekből összeállított területen kellett nyomulni egy űrhajóhoz hasonló szerkenytyűvel. A legnagyobb erénye és persze az újdonság az volt a Descent-ben, hogy a 3D-s mozgás szinte tökéletes volt, hiszen foroghattunk, pöröghettünk szabadon a térben úgy, hogy közben szinte már beleszédültünk a játékba. Mert játék is volt a szabadság mellett, méghozzá nem is akármilyen, hiszen egy igazi lövöldözős game-t kaptunk rengeteg titkos dologgal trükkel és csalafintasággal. A Descent igazán mérvadó lett, hiszen úgy



alkalmazta a 3D-s technikát, hogy teljesen kiszakadtunk az ál 3D-s környezet rabságából. A Descent-et hamarosan követte a Descent 2, mely igazából csak a küldetések milyenségében, valamint a grafikai megvalósításában tért el az első részben. A korszak utolsó nagy versenyzője is készülődött e közben, hiszen a US Gold berkeiben már tudtak a 3D Realms új alkotásáról, a Duke Nukem-ről. A program még a hagyományos elemekre épül, hiszen itt is, mint az előbb említett játékoknál a főhős és a játékban szereplő szörnyek gyakorlatilag csak 2D-ben léteznek, nem lehet körüljárni őket (helyesebben körül lehet járni őket, de mindig ugyanazt az oldalukat mutatják felénk). Ennek ellenére a Duke Nukem messze túlszárnyalta az eddigi sikereket, mely főleg a történetnek és a remek grafikai megvalósításnak (és persze a poénoknak) köszönhetett. A Duke volt talán az első a 3D-s programok közül, melyet lehetett is használni erősebb gépeken SVGA-ban (a Descent 2 is ment SVGA-ban azonban nem volt igazán élvezhető). A játékosok többsége azonban inkább csak VGA-ban használta a játékot, hiszen ekkor még elég drágák voltak a Pentium processzorok. A következő igen nagy ugrás ismét az id nevéhez fűződik, a Quake kiadásával. A Quake merőben szakított az eddigi elgondolásokkal, a szörnyeket és a játékost is valós 3D-ben ábrázolta. A valós 3D természetesen más előnyöket is nyújtott, hiszen itt már lehetőség volt a szörnyek sérüléseinek jelzésére azáltal, hogy mondjuk leszakad az egyik keze lövéseink hatására. A Quake sikere ennek köszönhető, valamint annak, hogy a játék hangulata, grafikája tökéletesen illeszkedik az elképzelt középkort idéző környezethez.

Az ajánlatunkban szereplő CD-ROM mindezekhez a játékokhoz (meg még egy pár hasonló játékhoz) tartalmaz kiegészítőket, pályaeditorokat, cheat-eket, patch file-okat, grafikai elemeket, zenéket, midi file-okat és természetesen rengeteg leírást, megoldást. Ne várjuk azonban, hogy az eredeti játékot is megkapjuk a CD-n, természetesen ezeket külön meg kell vásárolnunk az ígéretesen egyre nagyobb és színvonalasabb szolgáltatást nyújtó software kereskedők egyikétől. Mire használhatjuk akkor ezt a CD-t? Mindenre. Ha egyszer meguntuk a játékot, akkor nincs más dolgunk, mint előkapnunk a CD-t és az ott közölt shareware pályák (több ezer pályáról van szó!) közül betöltsünk egyet kedvenc játékunkhoz. Ha ezzel sem elégednénk meg, akkor a szabadon használható editorok között válogatva mi is tervezhetünk új küldetéseket és pályákat a játékokhoz. A kezdő játékosok sem maradnak támogatás nélkül (bár a profik is találhatnak érdekes info-kat), hiszen rengeteg cheat és help file található a korongon. A játékok szerelmeseinek mindenképpen érdemes beszerezni ezt a kiadványt.

PC GURU

A tallózó rovatunkhoz az anyagot a Talizmán Bt. biztosította.

1550 Budapest, Pf.: 72

Gravis
Új Gravis driverek a Plug and Play-hez

A Gravis sajnos nem hazudtolta meg önmagát a Plug and Play-nél sem, és a kártya megjelenése után csak mintegy egy évvel hozta ki a normálisan használható drivereket. Mintegy két hete jött meg a 2.0-ás driver beta változata a kártyához, majd egy hétre rá a beta2. Az új driverek rengeteg hibát kijavítanak, és végre lehetővé teszik a kártya lehetőségeinek normális kihasználását. A driverek legfrissebb változatát rátesszük a CD-GURU-ra is.

A fontosabb újítások a következők: Végre normálisan működik a Win 95 install és a Win 95 alatti DOS Box is (azaz futtathatunk alatta native Interwave, Ultrasound és SoundBlaster (Iwsbos) játékokat). Az eddigi Sysex fagyás problémáját is megoldották. A kártyára vonatkozó beállításokat dinamikusan (on the fly) végezhetjük, melyre az új UltraSound Plug & Play Properties Page szolgál. Itt mindent be lehet állítani, és többek között végre lehet dinamikusan (azaz köztes bootolás nélkül) feltölteni olyan hangkészleteket, amik benne vannak az iw.ini-ben. Hangkészletet a gipc legújabb változatával készíthetünk, melynek drasztikusan javították a sebességén és a tömörítésén. Az eredeti 6 megás Ultrasound hangkészletet pl. kb. 3-4 másodperc alatt tömöríti le egy Pentium 120-on, ami már elég használható. Ha valaki zenélés közben is fejlesztgeti, változtatja a hangmintáit, mint mi is, az azt tudja csinálni, hogy állandóan fut a háttérben a notepad, és ha változtat valamit a hangmintán, akkor utána a hangkészlet ini-file-jában átírja a hangmintákra vonatkozó dolgokat, majd lefuttatja a gipc-t az ini alapján. A hangkészlet feltöltése már nem gond, hiszen az iw.ini-ben csak a hangkészlet neve és helye van, ami változatlan. Ez még mindig nem az igazi, de már használható. A hangkészlet-feltöltéssel kapcsolatban még azt olvastam levelezésben, hogy 20 mega feletti készleteket nem igazán kezel a driver, de én még nem készítettem ekkorát, így ezt a problémát nem tapasztaltam. A Properties Page-hez visszatérve, egy teljesen új mixer van, és többféle mixer beállítást, és egyéb speciális dolgokat is le lehet menteni az iw.ini-be.

Az egész Windows 95 driver teljesítményét javították, és számos korábbi súlyos hibát kijavítottak, mivel újraírták az egészet. Talán a legnagyobb ilyen probléma volt, hogy ha a rendszer indításakor previous dos version-t boot-oltunk, akkor az iw.ini "elfejtette" a tartalmát. Most már a memóriában levő VXD-nek megfelelően frissíti a driver az iw.ini tartalmát! Végre megcsinálták, hogy maximum négy wave kliens legyen, így le tudunk játszani hangokat pl. egy játék mellett is. A play.exe funkcióit is bővítették: a normális wave és midi lejátszás mellett most már mod-ot is lejátszik. A beta 2 driver-ben pedig a Media Player is tud mod, s3m, ult és 669 formátumú file-okat lejátszani. A Beta 1-ben még először le kellett futtatni az install előtt egy clean nevű programot, de szerencsére a beta 2-ben már csak egy setup maradt, és eltörölték a clean-t. Nagyon fontos dolog az is, hogy a beta 2 fut a Win 95 OSR 2 változata alatt is.

Fontos dolog, amit majdnem elfelejtettem, hogy a konkrét driver mellé adnak a 3. lemezen EEPROM frissítést is, mely csökkenti a kártya IRQ- és DMA igényét, és többféle PnP BIOS-szal működik együtt. (Adnak egy olyan változatot is, mellyel végre le lehet tiltani a kártyán levő CD-ROM interface-t, ha nem használjuk: gravnocd.rom).

A rom-frissítés egyszerű: PNPMAP /f GRAVIS.ROM parancsot kell csak lefuttatni, majd reboot. Ha a régi ROM-mal jól ment a kártya, akkor nem kell feltétlenül felrakni az újat, mert lehetséges, hogy ezekután fog összeugrani a Gus PnP. Az új iwsbos és play sokkal megbízhatóbban és jobban megy, mint elődeik, és most már a DirectX 2.0 sem írja ki, hogy Not supported hardware, ami egyre fontosabb dolog lesz!!!

Zárásul csak annyit, hogy nem értem miért kellett ennyit várni az új software-re, de jobb későn, mint soha. Aki Plug & Play-t vett, az minél hamarabb szerezze be, mert egészen más életérzés így használni a kártyát. Az Ultrasound kártyákhoz végülis lesz NT 4.0 driver, de csak májusra ígérik őket, hogy mikorra lesz ebből ténylegesen valami azt senki se tudja.

STEINBERG EGYVELEG

Az egy korábbi számban bemutatott kiváló hangmintaszerkesztő Wavelab-nek lesz egy új optimalizált változata, melyben az effekteket a program már valós időben nyomja a bemenő jelekre. Ennek megfelelően alakul a program gépigénye is: Pentium Pro 200 MHz és sok-sok mega RAM, valamint egy igényes hangkártya. A Steinberg másik terméke amiről korábban még helyhiány miatt nem írtunk, az a Cubase Audio 3.0 XT. A normál midi-sequencert kibővítették audio-funkciókkal, tulajdonképpen egy nyolcsávos hard disc-recorder-rel, ami révén egy megfelelő hangkártyával felszerelt gépünk pillanatok alatt zenei munkaállomássá alakítható.

A Cubase megszokott kinézete köszönti a felhasználót indítás után, hiszen az Arrangement-window látható a képernyőn. Nagyon hasznos a "punch" felvételi üzemmód, ahol az első midi-billentyű leütéskor indul csak a felvétel. Multirecord választása esetén több hangszeren lehet egyszerre szólamokat bejátszani. A Key Editor-ban és a Drum-editor-ban a hangok kis vízszintes sávok, a szerkesztésük rendkívül egyszerű: drag and drop, copy/paste and corporation...

Az egyszerű Quantise mellett (mely a megadott ütemnek megfelelő következő pontba tolja el a hangot, anélkül, hogy hosszát megváltoztatná) számos más, újabb eljárást is beépítettek a programba: note-on quantise, közelítő quantise, és match quantise (ez utóbbinál egy már bejátszott, jól sikerült mintához igazít a program). Fontos a logical editor, ahol bizonyos értékek pontos megadásával egyes (akár teljesen szétszórt) Midi-események kiválaszthatók, és megváltoztathatók, pl. az összes HiHat hang, mely egy bizonyos erősséggel van leütve, egységesen halkítható. Az audio modul fontos jellemzője, hogy a midi részhez hasonlóan könnyen kezelhető, és ha rákattintunk kétszer egy audio-részre, akkor elindul egy Audio-editor. A programhoz adják a Wavelabe egyszerűsített Lite verzióját, melyben a funkciók: Fade-in, -out, dinamika-változtatás, csúcsérték-változtatás, mintavételezési ráta konvertálás, és EQ.

A sima Cubase 2.8-as változatában debütált szinkronizált AVI lejátszást természetesen ez a változat is tartalmazza. A program, mint látható profi igények kielégítésére készült, és ennek megfelelő az ára is, ami 150000 forint körül van.

Charlie
sirles@hermes.bke.hu

Akit érdekelnek a dolgok, azok a www.steinberg.com címen nézhetnek részletesebben utána a témának.

Pixel hírek

Gravis joystick-ok év végi körkép

A Gravis egy elég széles joystick-palettát épített ki, melyet négy alapvető irányban fejlesztenek: az analóg joystick-ok, a szimulátor-joystick-ok, a gamepad-ek és a GriP.

Ebben az évben mindegyik irányban kihoztak új terméket, melyek a következők:

FIREBIRD 2

A Gravis fejlesztői látták, hogy a Firebird sikerét a jó gombelhelyezése és könnyű programozhatósága okozta, míg a Thunderbird népszerűségének titka a nagyon eltalált irányítókar-design volt. Az eredeti Firebird még a Phoenix kicsit monumentális méretű irányítókarját kapta- adva volt tehát az ötlet: el kell készíteni az előnyöket felhasználva és a hátrányokat kiküszöbölve a legjobb

gravis joystick-ot, ez lett a Firebird 2. A cég szlogenje is ezt támasztja alá: "Ilyen szeretne lenni minden joystick, ha felnő". Akkor lássuk a nem túl galamblelkű új madárka pontos adatait! 13 programozható gomb kapott helyet rajta, melyekre beállíthatók joystick-parancsok mellett bármely billentyűzet-gomb, de akár makrók is. Összesen 106 billentyű-leütés fér el a joy memóriájába. A joy tetején levő hat-switch (panoráma-gomb) most már nyolc irány kezelésére képes, és programozható, ráadásul CH-kompatibilis, mely révén nagyon széleskörű a szimulátor-programokban a támogatása. A Firebird 2 a Firebird-ről örökölt rengeteg dolgot, mint pl. a throttle- és elevator-kontrollert; a 6 fokozatban, irányonként állítható ellenállást,... A Thunderbird-től kapott kar pedig kényelmességéről híres, a design, gombelhelyezés és a kéztámasz révén. A Gravis programozható joystick-jainak nagy előnye szintén megmaradt- minden játékkal kompatibilisek, nem kell speciális driver hozzájuk. Összességében a Firebird 2 minden profi szimulátorrajongó kedvence lehet a fent enlített tulajdonságai révén.

BLACKHAWK

A Blackhawk egy négygombos, analóg joystick, mely tulajdonképpen az Analog Pro-t hivatott felváltani. Az irányítókar egy leegyszerűsített Thunderbird kar (nincs rajta felül tűzgomb és hat-switch sem, megmaradt azonban az alap design és oldalt a kéztámasz). A joy alapja kör alakú lett, és elég vastag, ami kényelmes fogást tesz lehetővé, ezen található a negyedik tűzgomb és a Throttle-kontroller is. Az "alapzat" elég masszív, így biztos vele a tartás és irányítás Az állítható erősségű ellenállás természetesen nem maradhatott le a Blackhawk-ról sem, hiszen ez a Gravis analóg joystick-ok egyik alapvető jellegzetessége. A Blackhawk azoknak ajánlható, akik egy nagyon jó és kényelmes analóg joy-t keresnek elsősorban szimulátorozásra, de nincs pénzük a drága, sok programozható gombbal felszerelt joy-ok megvételére. Az Analog Pro méltó utódot kapott.

GAMEPAD PRO

A Gravis GamePad nagyon népszerű lett a PC-s akció-játékosok

körében megbízhatósága, kényelme, stb... révén. A design-jában a SNES kontrollerére emlékeztetett erősen, de jótól másolni jól, nem szégyen. Az új GamePad design-jához most is egy kiváló konzolos kontroller-t vettek alapul- ez pedig a Sony Playstation-höz adott gamepad. A Sony által kifejlesztett "villás" gamepad fantasztikus: nagyon kényelmes, hosszútávon sem fárad el rajta az ember keze- érthetetlen, hogy ezelőtt miért nem jutott ez a gyártók, fejlesztők eszébe. A Gravis is ráeszmélt, hogy ideje már frissíteni egy kicsit a gamepad-en- lemásolta Sony design-ját, egy kicsit átdolgozta, és már kész is volt a GamePad Pro, mely szintén nagyon jó lett. Talán az egyetlen dolog, amit a Sony gamepad-en nem tetszett az embereknek, az a különválasztott négy iránygomb- a Gravis ehelyett rárakta a Gamepad-jén már megszokott "négyirányú" gombot. A GamePad Pro-ba bele van építve a Y-kábel, így egy felesleges kábel eldobható, egyszerűsödik a kábelrengeteg a PC hátuljában. 10 tűzgomb találhatóak rajta (A,B,C,X,Y,Z, balra, jobbra és még két plusz flipper gomb). Ezekre Windows 95 alatt beprogramozhatunk billentyűzet-funkciókat. A pad automatikusan kalibrálja be magát, és kompatibilis minden joystick-ot használó játékkal (átkapcsolható normál üzemmódba). Az egyik legfontosabb dolog viszont, hogy GrIP-kompatibilis is, így GrIP-et támogató játékokban akár négyen is játszhatunk egyszerre, és sok-sok gombot tudunk használni joy-onként. Aki tehát PC-n akar akciójátékkal játszani, egy Playstation kényelmével, annak eljött az ideje.

A GriP rendszer a Gravis új digitális joystick-interface szabványa. Egyszerre négy speciális GriP joy, vagy két normál analóg joy kezelésére képes- az üzemmódok között kapcsolóval lehet váltani. A GrIP joy-ok 10 különálló gombot tartalmazhatnak, digitálisak, és automatikusan bekalibrálják magukat, valamint a játékok automatikusan felismerik őket, és inicializálják a rajta levő gombokat is. A digitális interface miatti sebességnövekedés (kb. 10-15 százalékkal kevesebb processzor-időt igényel) ténylegesen érezhető, elég csak az NHL 97-nél játék közben átkapcsolni a GriP üzemmódból a normál joy üzemmódba- elkezd szaggatni. A GriP Win95 kompatibilis, mitöbb Win95 alatt a gombjai programozhatók. A GrIP rendszer a design-os interface-ből (GrIP Multiport) és a GrIP-kompatibilis joystick-okból áll. Több kiszerelésben létezik: a Team Sports Set-ben az interface mellett két (a Sega Megadrive-éra hasonló) pad és az NHL Hockey 96 speciális GrIP-es verziója található, de később lesz játék-bundle nélküli, ún. stand-alone változat is.

Charlei
sirles@herme.bke.hu

PC GURU

A tallózó rovatunkhoz a kártyát a Pixel Multimédia Kft. biztosította.

1088 Budapest, Rákóczi út 13. Tel.: 118-1595

Multimédia

CD-ROM-ok

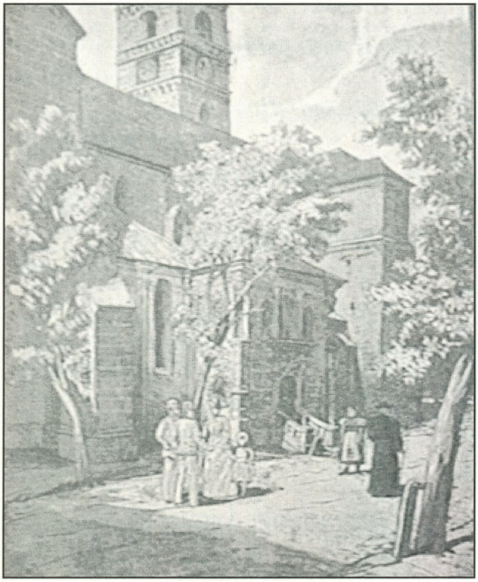
A MAGYAR NEMZET TÖRTÉNETE I-X. KÖTET

szerkesztette: Szilágyi Sándor

Talán nincs a világnak még egy nemzete, amely hozzánk fogható gyakorisággal értékelte át hivatalos történelmét a múlt század óta. Hogy eligazodhassunk a sokszor oly markánsan eltérő nézetek között, ismernünk kellene, hogy koronként a hatalmon lévő kormányzat milyen koncepciók alapján torzította a történelmi munkák objektivitását. Néhány a témához kötődő vállalkozás azonban felül tudott emelkedni a korszerű eszmék és tradícióink ötvözésének szándékán. Ezen munkák közé sorolható ez a mű, amely az úgy nevezett „Boldog békeidőkben" az 1896-os millennium alkalmából jött létre, és tárgyilagossága - véleményem szerint - megkérdőjelezhetetlen.

A szerzők - koruk legelismertebb történészei - művüket azóta részben megsemmisült okmánytárakból állították össze, így munkájuk is sok tekintetben forrásértékű. A könyvek, mivel szélesebb néprétegek művelésének igényével készültek, Jókai történelmi regényeinek hangulatát idézik, így élvezetes olvasmányt jelenthetnek a történelmünk iránt csak felületesen érdeklődőknek is.

A szerzők az anyagot tíz kötetre tagolták a köteteken belül a főbb



témakörök könyvekre, a könyvek pedig fejezetekre vannak osztva.

Ez a rendező elv érvényesül a CD ROM-on is. A program a könyv használatát fejezetben és teljes anyagban kereső funkcióval, ill. könyvjelzők elhelyezésének biztosításával segíti. A program szolgáltatásainak felsorolását ezzel ki is merítettük, és felmerülhet bennünk, miért olvassunk könyvet számítógépen?

Úgy gondolom, hogy egy közel 7000 oldalas, és csaknem 2000 illusztrációval díszített munkát kevesen olvasnak regényként lapról-lapra, azonban ha kézikönyvként fogjuk fel , tallózgatni sokkal egyszerűbb a programban mint 10 vaskos kötetben. És végül egy nem utolsó szempont, a CD a nyomtatott változat árának töredékéért beszerezhető.

PC GURU

A tallózó rovatunkhoz az anyagot a KoBaK Kft. biztosította.

1024 Budapest
Margit krt. 29/b
Tel.: 325-0484

INTERNET AKCIÓ!

CSATLAKOZZ MOST A HÁLÓZATHOZ, KÉT HÉTIG A VENDÉGÜNK VAGY, HOGY ELDÖNTSD, ÉRDEMES-E ELŐFIZETNED.

- **LEVELEZŐ** DÍJCSOMAG **650FT+ÁFA**
- **MINIMUM** DÍJCSOMAG **1900FT+ÁFA**
  {NAPI 40 PERC, EFÖLÖTT 2FT/PERC}
- **KORLÁTLAN** DÍJCSOMAG **4800FT+ÁFA**
- **CSALÁDI** DÍJCSOMAG **5900FT+ÁFA**
  {KORLÁTLAN + 4 EMAIL CÍM}
- **VÁLLALKOZÓ** DÍJCSOMAG **7800FT+ÁFA**
  {KORLÁTLAN + 4 EMAIL + HOMEPAGE}

· 33600BPS USROBOTICS MODEMEK
· 24 ÓRÁS ÜGYFÉLSZOLGÁLAT
· TOVÁBBI KEDVEZMÉNYEK
{4 ÜGYFÉL: -40% 7 ÜGYFÉL: -100%}
· MAGÁNSZEMÉLYEKNEK INGYENES HOMEPAGE

JELENTKEZZ MÉG MA!
ALARMIX HUNGARY
☎:319-5065,30/420-010 :sales@alarmix.net

GAMELAND PC CD + SHOP +

DÉL-PEST ELSŐ CD-ROM KLUBJA

AZ ERZSÉBETI CSILIBEN

1201 BUDAPEST, BAROSS U. 55. Tel: 283-0230 /36

GAMELAND KARÁCSONY

- 15-50% árengedmény
- Kedvezményes tagsági váltás
KARÁCSONYI ÉS MIKULÁS-NAPI MEGLEPETÉSEK

❄❄❄

Ha unod a karácsonyi tolongást, menekülj velünk a játékok világába!
Sötét, unalmas téli esték ellen: GAMELAND!

TRANS-AM

Számítástechnika és Multimédia

Nyitvatartás : H-P : 9-17 Szombat: 10-13
Budapest, 1145. Titel u. 2/b.
Telefon/Fax: 164-05-79 és 251-7916
Fax: 184-22-49
Rádiótel.: 06-20-344-391

Professzionális Multimédiás termékek a Trans-Am-től!

HANGKÁRTYÁK :
Eredeti Sound Blaster-ek: Sound Blaster 16 VE
Sound Blaster 16 IDE
Sound Blaster 16 MCD ASP
Sound Blaster AWE 32 VE
Sound Blaster AWE 32 CSP
Discovery Kit
GUS hangkártyák: Gravis Ultra Sound oem
Gravis Ultra Sound ACE
Gravis Ultra Sound Pro II PNP

CD DRIVE-K: - 6x-os, 8x-os, 10x-es, külső és belső, SCSI és IDE, nagy választék

HANGFALAK: 7, 12, 25, 40, 80, 120, 150, 240W-os aktív hangfalak

CD ÍRÁS
800,- + ÁFA-tól

anyagár nélkül! Megbízható anyagra, rövid határidővel, garanciával!
Hanganyag CD-re írásnál a digitalizálási költség 40,- Ft/perc.
(Hordozó lehet audiokazetta és DAT kazetta is.)

Akció!!! Csak e hírdetés felmutatójának!

2x7W aktív hangfal + táp	3.200,-
2x120W aktív hangfal + táp	5.920,-
MWAVE 28800 FaxModem+ hangkártya + üzenetrögzitő	18.800,-
14400 Fax-Modem kártya	7.200,-
33600 Fax-Modem kártya	15.840,-
VIDEO-STREAMER (3GB anyag fér egy 180 perces videokazira)	11.920,-
Creative Sound Blaster 16IDE	11.840,-
Wave Blaster Sound Blaster-hez	6.920,-
Gravis Ultra Sound 16 oem	9.920,-
8x-os sebességű BTC CD drive	15.600,-
12 darabos CD pack (game+util)	4.160,-
1.3GB Quantum IDE Winchester	28.640,-
8MB/32 bit/70nS RAM module	5.760,-

Ha kíváncsi teljes árlistánkra, hívja a FaxBankot!
Tel.: 180-86-11 Kód: 1471# Tone üzemmódban!
Komplett gépek tetszőleges összeállításban 386-tól
Pentium 200-ig 24 órás teszteléssel, 1+2 év garanciával, raktárról.
Teljes körű szervizszolgáltatással várjuk minden kedves vásárlónkat!

VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT IS VÁRJUK!

Áraink Áfa nélküliek, 1 év garanciát tartalmaznak és készpénzfizetésre vonatkoznak.
Kedvező lizingfeltételek ! ! ! Kérje viszonteladói árjegyzékünket ! ! !

Flash Design Kft.

Számítógépek és alkatrészek kedvező áron

Konfigurációk:

486-os AMD 5x86 CPU-val: 87.500 Ft- tól
Pentium AMD K100 CPU-val: 104.900 Ft- tól
Pentium Intel 133 CPU-val: 142.500 Ft- tól
Dual Pentium 2 Intel 133 CPU-val:* 226.900 Ft- tól

Winchesterek kedvező áron
640 Mb-tól 3.2 Gb-ig
18.900 Ft -tól 45.000 Ft -ig

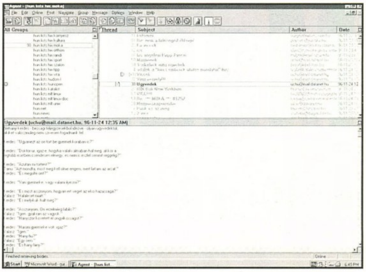
Gigabyte alaplapok:

GA HX 512kb cache	19.900 Ft
Dual Pentium	45.900 Ft

Figyelje jelünk, keresse nevünk!

Cím: 1062 Bp. Andrássy út 127.
Tel: 122-91-39 , 06-20-344-423

Internet
Olvassunk híreket!



Alig múlt két hónapja, hogy utoljára az Internet-es kereső programokkal foglakoztunk, de mintegy illusztrálásaként, hogy az Internet mennyire dinamikusan fejlődik, már megint megjelent egy olyan kereső funkciót ellátó WWW cím (URL), mely megérdemli, hogy foglalkozzunk vele legalábbis egy kisebb túra erejéig. A különlegessége ennek a helynek, hogy ez kimondottan a magyar helyek támogatására készült. A rendszer a Heuréka!! nevet viseli és két címen is elérhető: **heureka.net.hu**, ill. a **heureka.hungary.com.** E két cím közül a magyarországi helyekről inkább az első cím használatát javasolják, mivel ez gyorsabban elérhető.

Nemcsak a "szokásos" logikai ÉS, VAGY kapcsolatokkal szűkíthető a keresés, hanem lehetőség van olyan kapcsolók bekapcsolására, hogy csak HIX, csak friss lapok, csak HuDir. Új szolgáltatásról lévén szó mindent megtesznek a népszerűsítés érdekében: a letöltés alatt megtalálunk minden információt ahhoz, hogy a saját homepage-ünkre beépíthessük a funkciót (html forrás, ikon letöltése).

Ezzel most egy időre váltsunk témát és foglakozzunk az Internet egy másik eléggé népszerű szolgáltatásával, a Usenet news-zal. Bár ennek olvasásához is alkalmasak a legjobban elterjedt WEB böngésző programok (pl. Netscape, Internet Explorer 3.0), de egyes funkciókat a leginkább csak a specializált programok támogatnak. Az MS Internet Explorer-hez tartozó Newsreader-ről (avagy Hírolvasó) programról már egy korábbi számunkban beszámoltunk, azóta nem változott jelentősen a program. A Netscape-ről – mint másik leggyakrabban használt WEB böngészőről – eléggé negatív a véleményem, mert a kis kockában levő plusz, ill. mínusz jeltől függően változik a jobb egérgombra kapható pop-up menü. És ami számomra a legbosszantóbbnak tűnik: állandóan a news server törlését kínálja fel, ha "rosszkor" nyomom meg a jobb egérgombot...

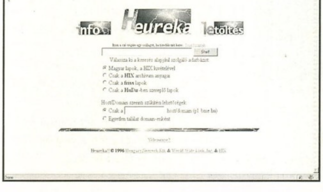
Mielőtt most tovább mennénk, ejtsünk néhány szót arról, hogy mi is az a news. Legegyszerűbb úgy elképzelni a dolgot, mint nyilvános hirdetőtáblák gyűjteménye. Azaz kiragasztunk valamit (postázzuk) majd arra ráfirkálják az olvasók a saját véleményüket (azaz nyilvánosan válaszolnak). Illetve előfordulhat, hogy megkeresnek egy levélben, ha olyan a válasz, ami szerintük nem nyilvános. Hogy könnyebb legyen a tájékozódás, a hirdetőtáblák tematikus módon szervezettek (így ugyanarról a dologról csak néhány helyen folyik társalgás). A csoportok nevének kezdete a fő csoprtosítási mód: biz - üzleti témák, hirdetések, comp - számítógépes témák, rec - hobbi, sport, filmek, művészetek, sci - tudományos témák, alt - alternatív témák avagy, ami nem tartozik a többi hírcsoportba. Az eddigiek angol nyelvűek, de szép számmal vannak "idegen nyelvű" csoportok is. Így olvashatunk magyar nyelvű csoportokat is...

Egyre több számítógépes harap rá arra, hogy newsgroup-on keresztül végezze a user support-ot, ami önmagában azért is kedvező, mert egy válaszból esetleg többen is okulhatnak.

Hogy mekkora információhalmaz rejlik a dologban, eléggé illusztrálja az a tény, hogy van olyan hely (ún. news server), ahol több mint 33 ezer newsgroup olvasható. Ezek szerencsére némileg csoportosítottak, így elég hamar megtalálható, hogy létezik-e adott témájú newsgroup. Mivel minden olvasáskor eléggé fárasztó az olvasni kívánt hírcsoport megkeresése, a programok tárolják, hogy mely csoportokat kedvelünk, ez az ún. előfizetés. Ugyancsak a programoknak kell figyelni, hogy változik-e a hírcsoportok száma, azaz vannak-e újak, vagy megszűntek-e régiek.

Személy szerint leginkább az amerikai Forte Inc. cég termékét, az Agent programot kedvelem, mely mind 16, mind 32 bites változata mindenki rendelkezésére áll az Interneten. A program teljes verziója kereskedelmi termék és az Internetes változathoz képest további szolgáltatásokat tartalmaz. De már az "alap" változat is rengeteg hasznos szolgáltatást nyújt. A leghasznosabb, hogy lehetőség van off-line olvasásra is. Ez azt jelenti, hogy lehetőség van arra, hogy először csak a fejléceket töltsük le, majd a kapcsolatot lebontva (off line) kiválasszuk a minket érdeklő leveleket, melyeket újabb kapcsolatfelvétel után tölt le. Ennek a modemen Internetezők veszik a hasznát, mert sok pénzt spórolhatnak a telefonszámlán.

Másik lehetőség, hogy a felhasználói felület teljesen rugalmasan átkonfigurálható: minden ablakrész átméretezhető, az egyes részek fejlécére kattintva megváltozik az ablakdarab tartalma. Ehhez a rugalmassághoz hasonló, hogy mind a 16, mind a 32 bites változat saját belső multitaskingot valósít meg. Ennek révén miközben pl. cikkeket tölt le valamelyik newsgroup-ból, lehetőségünk van egy másik newsgroup cikk fejléceinek böngészésére. Sajnos arra azért nincs lehetőség, hogy egy hosszabb letöltés során párhuzamosan elkezdje egy másik csoportból is a töltést. A töltés jellegű műveleteket, task-okat egymás után hajtja végre.



A kereskedelmi verzió tartalmaz MIME support-ot is, a demo változat csak UUCode-olást támogat. Ennek főleg a binaries newsgroup-oknál van jelentősége. Mert itt a képek, hangok stb. 7 bites formátumra konvertálva találhatók. Sőt, mivel a levelezőrendszerek nem "szeretik" a túl hosszú (64 kB-nál nagyobb) leveleket, az ilyen file-ok többrészre szabdalva kerül elküldésre. Ennek olvasó oldali összefűzését is támogatja a program. Igaz csak a levelek subject-je alapján válogatja össze a leveleket.

A bináris hírcsoportok teljes lementését is támogatja néhány billentyű lenyomásával: Ctrl-A: Select All, Ctrl-B: Save Binary Attachment. Némi számolás után közli, hogy hány darabolt levélnek nincsen meg az összes része és kimentse-e a többit. Ezekután már csak sok időre és helyre van szükség, mivel még Ethernet esetén is relatíve lassú a nagy adatmennyiség miatt.

Az adatforgalom csökkentését szolgálja, hogy a newsgroup-ok listája nem kerül automatikus frissítésre, nekünk kell ezt az egyik menüponttal kérnünk.

Ennyi dicséret után néhány negatív tulajdonság. Setup csak a legújabb változatokban van, ez mondjuk annyiból jó is, hogy nem szemeteli teli a Windows könyvtárat. Másik negatív dolog, hogy csak egyetlen news servert támogat. Erre valaki azt javasolta, hogy többször fel kell rakni és mindegyiket másikra kell konfigurálni. Ennek ellenére egy próbát megér a dolog...

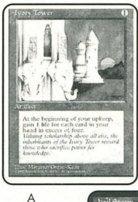
(JOCO)

Magic the Gathering

Alapozó ②

Nagyító alatt a lapok. A kártyák két alaptípusa a varázslatok és a területlapok. A területlapokat könnyen megkülönböztetheted a többitől, ugyanis rá van írva, hogy Land. A területlapok a leggyakoribb lapok a Magic-ben, hiszen ezek termelik a varázslatokhoz nélkülözhetetlen manát. Körönként egy területlapot hozhatsz a játékba, és a területlap azonnal elforgatható manáért, amint játékba jött. Ahhoz, hogy a manát kivedd a területből, a lapot el kell forgatnod (TAP). Ezzel egyértelműen látható számodra és ellenfeled számára is, hogy a kártya hatását ideiglenesen elhasználtad. Ne izgulj, a lapjaid a következő fázisod elején visszafordulnak (UNTAP) majd! Az elforgatás szimbóluma (() a lapon azt jelzi, hogy a lapot el kell forgatni ahhoz, hogy használd speciális képességét. Amikor egy területlapot forgatsz el, az a legtöbb esetben ad egy adott színű manát a manamedencédbe (Mana pool). Ezután használhatod a manát a varázslatokhoz.

A varázslatlapoknak hat típusa van, és nagyon fontos tudnod melyik típusút mikor és hogyan használod. A hat típus a következő: instant, interrupt, enchantment, sorcery, summon, artifact. A különbségeket majd később részletezem, most lássuk a legfőbb jellemzőket: Az instant és interrupt varázslatok egyszeri effektek, melyek felhasználásuk után a temetődbe kerülnek. Ezeket a varázslatokat ellenfeled körében is használhatod! A sorcery típusú varázslatok szintén egyszeri hatásúak (tehát használat után a temetőbe kerülnek), ám ezeket csak a Te körödben használhatod. Az enchantment, artifact és summon típusú varázslatok tartós hatásúak (permanensek), azaz a játékban maradnak. Ha egy ilyen típusú spell a játékba kerül, megidézési költségét természetesen nem kell körönként újból kifizetned. A permanens addig marad a játékban, amíg valaki meg nem semmisíti. Ezeket a varázslatokat szintén csak a saját körödben használhatod.



A következő számban végre varázsolunk már, most azonban helyet adok egy hazai, magyar nyelvű és rendkívül népszerű kártyajátéknak.

Lily

A HATALOM KÁRTYÁI

A Hatalom Kártyái (HKK) az első, és a legelterjedtebb magyar nyelvű gyűjtögetős kártyajáték (gykj). 1995. szeptemberében jelent meg, azóta két kiadást (decemberben jön a 3.) és két különálló kiegészítőt ért meg. Számos HKK klub működik országszerte, s szinte minden hétvégén van valahol egy verseny. Mint minden gykj, így a HKK is a nagy ős, a Magic nyomdokaiban született meg. Érdekes, hogy Magyarország az egyetlen ország, ahol nem a Magic a legnépszerűbb – talán azért, mert a HKK magyarul van, legalább annyira változatos mint a Magic, itt nagyobb szerepe van a játéktudásnak, s kevesebb a szerencsének, és végül, de nem utolsó sorban: feleannyiba kerül.

A HKK-ban jelenleg több, mint 800 különböző lap létezik. Minden egyes megvásárolt kártyacsomagban más és más lapokat találhatsz. A kártyáidat csereberélheted a többi játékossal, így a kártyáid állandóan változnak, bővül a gyűjteményed, mindig más és más paklit állíthatsz össze belőle. Ezért a játék gyakorlatilag megunhatatlan, hiszen nincs két egyforma játszma.

A játék során egy klasszikus fantasy világban, a Túlélők Földjén játszotok, amelyet mágusok, szörnyek, varázslatok népesítenek be. Te egy kalandozót személyesítesz meg, aki a túlélésért harcol. Segítségül hívhatsz szörnyeket, kalandozókat és varázslatokat kártyák formájában. Minden játékos 20 életponttal kezd, amelyik játékosnak ez elfogy, az veszít. Az életpont fogyhat attól, hogy az ellenfél szörnyei megsebeznek vagy a másik játékos valamilyen varázslat-kártyát használ ellened. A játékhoz a háttértörténetet a 4 éve sikeresen működő, jelenleg 3000 játékost számláló levelezős szerepjáték, a Túlélők Földje adja. A profi játékosok versenyeken mérhetik össze tudásukat komoly díjakért, köztük speciális ultra-ritka lapokért. A játékosokat teljesítményük alapján a Hatalom Szövetsége rangsorolja. A játékról bővebben olvashatsz az Alanori Krónika c. szerepjáték lapban, amely csak szerepjáték boltokban kapható. Végül egy klub, ahol játszhatsz: Kondor B. Műv. Ház, XVIII. ker. Kondor B. sétány 8. Minden pénteken du. 3-tól 10-ig.

-tm-

Ennyi fért e havi rovatunkban. Ebben a hónapban, nincs kérdésünk, csak ajándékunk! Azok közt akik nem ismerik a HKK-t és szívesen kipróbálnák, szeretnénk néhány alappaklit kisorsolni. Ezért minden érdeklődő levelét várjuk a GURU postacímére. A borítékra írjátok rá: Kártya-rovat.

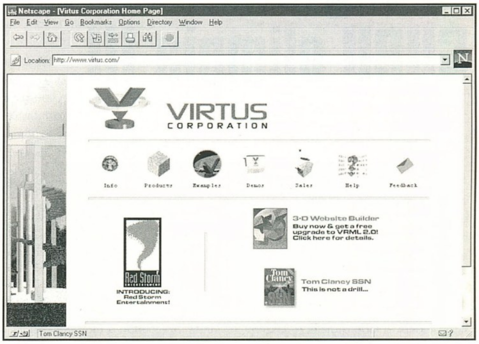
Internet

Böngészde

Virtuális jó estét kívánok mindenkinek aki éppen nem a monitort hanem a pókháló bogozó rovatot olvassa kis kikapcsolódás gyanánt. Ma egy picit másfelé kezdeném a bolyongást, nevezetesen a VRML világokat igyekszem felderíteni az unalmas hipertext oldalak helyett.

Egy szóra azért álljunk itt meg, hátha valakinek nem világos, hogy miről is van szó. A mindent tudók ugorhatnak. Tehát. Eddig olyan oldalakon jártunk, ahol többé-kevésbé szépen kialakított oldalakon olvashattunk általában haszontalan információkat, megcsodálhattuk a képeket és linkeken keresztül újabb oldalakra ugorhattunk. Ezt a dokumentumfajtát népies egyszerűséggel hipertextnek hívjuk. Amerre ma megyünk viszont egészen másképp tárják elénk az információt, mégpedig 3D-s világot kialakítva, amiben tetszés szerint mászkálhatunk. Tulajdonképpen pontosan ugyanúgy, mint mondjuk a DOOM-ban, csak egészen másképp. Az ilyen 3D-s vackokat a VRML (Virtual Reality Modelling Language) dokumentumokat fellapozva tárja elénk a böngésző program, feltéve, hogy ismeri is. Ugyanis a VRML későbbi találmány mint a hipertext, így egyértelmű, hogy lehetnek olyan böngészők amik értetlenkedve bámulnak ezek láttán. Az újabb keletű programok, mint pl. a Netscape 3 vagy az Internet Explorer 3 azonban remekül elboldogulnak velük, ha netalán még nem ezeket használná valaki akkor itt az idő váltani. No persze nem a VRML miatt, hanem mert divat mindenből a legújabbat használni. És persze nem árt (sőt), ha egy gyors proci, sok RAM és némi türelem is társul a böngésző program mellé a VRML kalandozások alatt.

Nos, ezután a majdnem felesleges ám legalább korántsem minden részletre kiterjedő ismeretterjesztés után nézzük, hogyan is néz ez ki a valóságban, hova érdemes bekukkantani. Kezdjük egyből a csúcson, azaz nézzük mi újság a VRML Top10 környékén. A **www.virtpark.com/theme/proteinman** oldalon találjuk a Proteinman féle Top10 összeállítást az 1.0 és a Top5 2.0 szabvány szerint két kategóriában. Látogatásom idején az 1.0 szabvány győztese a **www.gate.net/~quinn/xgen/xgenprod.wrl** oldal volt, ami mi tagadás elég attraktív, csak győzze kivárni az ember amíg megmozdul valami. A 2.0-ás kategória csúcsára a **vrml.sgi.com/worlds/vrml2/boink/boink.wrl** címet beírva érkezhetünk meg, bár ez utóbbival a Navigátor 3-as semmit nem tudott kezdeni. Talán majd egyszer felnő a 2.0-ás verzióhoz is. Maradjunk tehát az 1.0 szerinti világoknál és adjunk lejjebb igényeinkből, valljuk be őszintén, hogy az előbbi címeken található csúcskategóriás világok szépek, de 32 mega ram és P133 alatt nem nagyon élvezhetők. Ellenben pl. a **alpha.nsula.edu/~nshar8347** oldalra ellátogatva élvezhető az eredmény, kipróbálhatjuk milyen frankó érzés egy bolygót tetszésünk szerint körbejárni, megforgatni, stb.



A következő és egyben ma az utolsó általam ajánlott cím ahol VRML világokat érdemes keresni a **www.aereal.com/boom/**. Ez az egyik lehető legjobb hely a weben amit találtam, ugyanis innen véletlenszerű helyekre pottyant minket a gép. A szóba jöhető helyek száma 1000 fölött van, így nyugodtan lehet azt mondani, itt ellehetünk egy darabig. Kellemes szolgáltatás, hogy a VRML helyek minőség szerint osztályozva vannak. Ez annyit jelent, hogy mielőtt a gép kiszórna minket valahová, ki kell választanunk, hogy milyen minőségű helyre szeretnénk kerülni. A választásunk a már VRML-nek nevezhető (egycsillagos) helyektől a legigényesebben kivitelezett mesterművekig (ötcsillagos) át bármi lehet. Azonban a választásnál vegyük figyelembe gépünk adottságait. Egy kisebb PC-vel maradjunk inkább a két vagy háromcsillagos helyeken, Silicon Graphics-csal viszont nyugodtan kezdhetjük a csúcsminőséggel is.

Ha kiszórakoztuk magunkat az előző helyen, érdemes bekukkantani a www.virtus.com-ra is, például akkor ha arra szánjuk el magunkat, hogy mi is 3D világokat tervezzünk. Itt mindent megtalálunk ami csak szükséges, a modellező programtól kezdve textúrákon és textureshopon át a böngésző programig van minden. A böngésző programok szabadon letölthetők és használhatók, a többiért sajnos fizetni kell, bár van lehetőség demo letöltésére. Mellesleg a neten számos free editor található, érdemes kicsit kerestetni például a Yahoo-val.

Végezetül még egy cím: **www.geocities.com/SiliconValley/Park/6718/**. Ide annak érdemes benézni, aki kicsit jobban szeretne elmélyedni a VRML rejtelmeiben, szeretné megtanulni vagy ilyesmi. Található itt leírás, példák, tippek és linkek. Ez utóbbiak közül nekem leginkább egy olyan hely tetszett, ahol Star Wars mindenfélék vannak, természetesen VRML formátumban. Ennek a címe (de most már tényleg az utolsó mára) **cbzoroms.uwsp.edu/vrml** Tulajdonképpen ha csak ezt nézitek meg ismerkedésképpen a VRML-eel, már akkor is megéri eltölteni egy kis időt a neten.

Brazil

Tapasztalataim

GURU olimpia III.

Sziasztok!

Miután közeledik a karácsony, ez a cikk olyan kályha előtt ülős, bejglizabálós olvasgatnivaló lesz. A hardverpiacon sok újdonság nem jelent meg mostanában, hacsak annak nem nevezhetjük a Cyrix 6x86 200+ procliját, amit még nem láttam. Az alaplapoknál az az újság, hogy kijöttek a több órajelet redukáló típusok, amelyek tudják az 50, 60, 66, 75, 80 MHz-et is, ilyet sem láttam még. Mindenesetre nem lenne rossz egy Pentium 200-at 3x80, azaz 240 MHz-en megbuggyantani, az szent igaz! Ja, még az az újság is van, hogy kedvencemből, a Hercules Dynamite 128-ból kijött a 4Mb MD-RAMos változat is. A múlt számban a cikkem végén említettem a Chris 3DBench nevű tesztprogramot. Amennyiben eljutna hozzátok, itt mellékelek egy rövidre fogott teszteredményt. Ebből is kiderül, hogy a csodának kikiáltott Matrox Millenium főleg SVGA-ban csak bamba csodálója lehet a Hercules 128-nak.

Más. Most, hogy kis hazánkat is elérte az Internet-mánia, eszembe jutott, hogy talán a modemekkel is kellene egy kicsit foglalkozni. Először talán tisztázni kéne, hogy mit is jelent ez a szó. Nos, a modem a MODulátor, DEModulátor rövidítése. Ez egyfajta átalakító-visszalakító tevékenységet jelent, melynek lényege az, hogy a telefonvonalon történő adattovábbítást a számítógép számára érthetővé tegye. A számítógép nyelvét lefordítja úgy, hogy telefonvonalon továbbítható legyen, és a vonal másik végén csücsülő másik modem a másik számítógép részére ezt visszafordítja, így megszületett a kapcsolat. Bizonyára mindenki hallotta már azt az eléggé idegesítő, változó hangmagasságú csipogást, mely a kapcsolat felvételekor jelentkezik. Nos, ez a csipogás a két modem beszélgetése, melynek segítségével megállapodnak egy csomó dologban. Ezek a dolgok azonban életfontosságúak a kapcsolat szempontjából. Először is az adatátvitel sebességében, amelyet a modemek sebességén kívül a telefonvonal minősége határoz meg. Ezt a sebességet bit/secundumban, azaz bps-ben mérik. A bps mértéke általában 2.400-28.800-ig terjed, van ennél lassabb, és gyorsabb modemkapcsolat is. Tudomásul kell venni, hogy hiába veszünk 28.800bps sebességű modemet, ha az ellenoldal ennél lassabb, a kapcsolat a lassúbb modemhez fog igazodni. Ugyanez igaz a rossz minőségű, zajos telefonvonal esetén is, ekkor ugyanis a két modem a telefonvonal minőségéhez igazodva csökkenti az átvitel sebességét. Megállapodik a két modem abban is, hogy milyen legyen a kettejük közötti kommunikáció. Ez az esetek 99

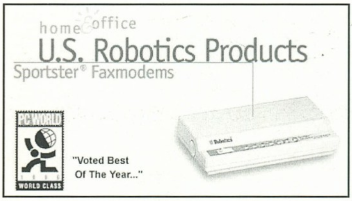
A tuningolást mindenki csak saját felelősségére végezze!

CPU	ALAPLAP	VIDEOKÁRTYA	VGA PONT	SVGA PONT
PPro200	Orion A2 Gateway	Matrox Millenium 4MB WRAM	347	76
PPro150	82450KX Orion Aurora	Matrox Millenium 4MB WRAM	270	61
P200	Soyo SL-52E2 VX	Hercules Dynamite 128 2MB /OLD MAN/	235	73
P166	Triton P55TP4N/512K	Matrox Millenium w/2MB WRAM	210	56
P166	oc/180 TitonIII/512K	Hercules Stingray64 2MBDRAM	210	65
P150	430FX ASUS P55TP4N/512K	Matrox Millenium 2MBWRAM	188	51
P133	Triton Asus P55TP4XE	Hercules Stingray 64 1MB DRAM	173.6	51.9
Cx686	100oc/133 Triton BioOcean	Speed64(ARK2000)2MB DRAM	171	58
P120	Triton ASUS P55TP4N	Matrox Millenium w/2MB WRAM	160	44
Cx6x86-120	Triton 430HX/Biostar/512K	DiamondStlth2001 2M	150	46
P100	ASUS P55TP4N	Spea Showtime(ET4000W32) 2MB DRAM	139	38
P100	82430FX TritionIII	S3 V64+ w/1MB DRAM	137.3	41
5x86	133oc/160 Gigabyte	HerculesDynamitePower 2MB DRAM	114	35
5x86	oc/150 biostar-1433	Tseng Lab et4000p w/1MB DRAM	111	31
AMD	486 133 Ocean DCA/2	Hercules Dynamite Pro w/2MB DRAM	93	28
5x86	100 opti 8881/octek hippo-12	Ark2000PV 2MB DRAM	91	N/A
486	dx4/120 UMC8496	Tseng ET4000W32p w/2MB DRAM	90.8	27.1
486	dx4/120 SiS 496/497 ASUS	Diamond Stealth 32 2MB DRAM	90	27
486	dx4/100 UMC8498-ATI	Graphics Xpression w/2MB DRAM	76	20
486	dx2/80 Vs. 1.04	Cirrus 5429 w/1MB DRAM	58	18
486	dx2/66 SiS471	Hercules Dynamite Power w/2MB DRAM	55	16

százalékában aszinkron jellegű, ami azt jelenti, hogy a kapcsolat a telefonbeszélgetéshez hasonlóan kétoldalú, nem az én beszélek, te hallgatsz, aztán te beszélsz, és én hallgatok elven működik. A beszélgetésben lehetnek szünetek, szemben a szinkron kommunikációval, melynél az egyik elkezdi a szövegelést, és ezt semmi sem szakíthatja meg.

Megegyeznek a modemek abban is, hogy hány adatbitből álljon egy átvitt karakter.

Az aszinkron kommunikáció esetén ez nyolc adatbitből áll. Megegyeznek még a stopbitek számában, ami általában 1, ez jelzi,



hogy egy karaktert átküldtem, jön a következő. Megállapodnak abban is, hogy végezzenek-e paritásvizsgálatot, azaz hibajavítást. Európában a rendszerek a 8-N-1 formát használják, vagyis a fentiek szerint 8 adatbit egy karakter, nincs paritásvizsgálat – hogy miért, erről később még lesz szó –, és 1 stopbitet használnak. Na, ha valaki eddig kibírta, akkor innen már egyszerűbb lesz az élet, de úgy gondolom, nem árt ha némileg tisztázzuk az alapfogalmakat is. Amikor az ember a kezébe vesz egy modemdobozt, meglepve tapasztalja, hogy tele van irkálva mindenféle rejtélyes jelekkel, úgymint MNP-5, V.32bis, stb. Hát akkor ezt most elmesélem.

A nemzetközi telekommunikációs szervezet, a CCITT, szabványban rögzíti a modemekkel szembeni követelményeket is.

Kezdjük az átviteli sebességgel. V.22=1200bps, V.22bis=2400bps, V.32=9600bps, v.32bis=28.800bps. A következő érdekes történet az adattömörítés. Tudniillik a modem ha olyan, akkor tud adatot tömöríteni. Most persze nem beépített arj-re kell gondolni, hanem arra, hogy a gyorsíráshoz hasonlóan kiszűri a felesleges karaktereket, esetleg a gyakrabban használt adatokat egy rövidebbel helyettesíti. A kapcsolat felvételekor a két modem ebben is megállapodik, de ha az egyik erre alkalmatlan, akkor a másik sem fogja az adattömörgetést használni. Az

adat tömörítés használatával az adatátvitel jelentősen felgyorsul(hat). Az első adattömörítési eljárást a Microcom Corp. fejlesztette ki, és ennek az MNP-5 nevet adta. A CCITT később kifejlesztette a v.42bis nevű szabványt, mely javította a tömörítési arányt. A v.42bis magában foglalja az MNP-5-öt is. A szöveges, valamint adatbázisfájlok akár az eredeti méretük 25 százalékára is összenyomhatók, a végrehajtható .exe, .com állományok azonban eredeti állományuknak csak 50-75 százalékára nyomhatók össze. A zip-elt, arj-zett, stb. állományok nem tömöríthetőek tovább. Ezért írtam fentebb, hogy az átvitel a tömörítési eljárásoknak köszönhetően meggyorsulhat. Most pedig jön a hibajavítás.

Miután nem kértük a paritásvizsgálatot, valamilyen módon ellenőrizni kell az átvitt adatok hibátlanságát is. Ez úgy történik, hogy az 1 modem a 2 modemnek küld egy adatblokkot, egy rövid számítással együtt, a 2 modem átveszi az adatblokkot, és elvégzi ugyanazt a számítást.

Ha a két eredmény megegyezik, akkor minden oké, ha pedig nem, akkor a 2 modem kéri az 1 modemet, ugyan legyen szíves, küldje el még egyszer az előző adatblokkot.

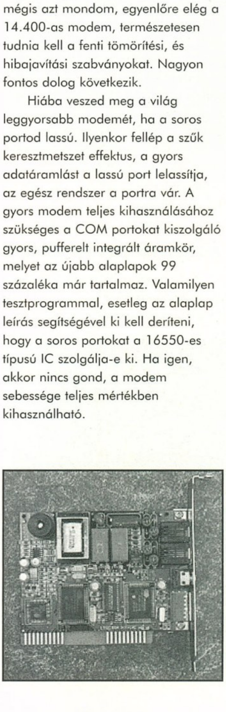
Ugye, mennyi franckarikát lehet kapni azért a pár nyomorult forintért?

Kétféle hibajavító eljárás terjedt el, egyik az MNP 1-4, a másik a CCITT V.42, és a hatékonyabb V.42bis. Ezek egymással tökéletesen együtt tudnak működni. A V.17 a gyors fax üzemmódot jelenti (14.400bps), a Group III. a nagyfelbontású faxot, pl. 400dpi, a Class 1-2 a faxtovábbítás komplex hardverét jelenti.

Na, dióhéjban ennyit a modemek lelkivilágáról.

Most pedig beszéljük meg, hogy milyen modemek léteznek, milyet érdemes venni, stb. Viszont ha bemész a bótba, és aszondod a bótosnak, hogy aggyom má egy Group III. modemet, kaphatsz egy kicseszett nagy lovassági féltalpast, mert a bótosok nagy része színre veszi meg a modemet, ha a doboz tarka, akkó jó. Modem van belső és van külső, van faxos, van faxtalan, van voice-os, van anélküli. Általánosságban elmondható, hogy aki csak Internetezésre, BBS-ezésre, E-mail-ozásra akarja használni a modemet, annak nem kell a voice – üzenetrögzítő – funkció. Ha ilyet veszel, akkor rendes üzenetrögzítőként is működik, de a számítógépnek természetesen állandóan működnie kell. A belső modemek olcsóbbak, de komoly esély van mindenféle COM-port, esetleg IRQ összeakadásra is. A külső modemek ilyen szempontból kedvezőbbek. Bedugod a kábel egyik felét a COM 2-be, a másikat a modembe, a kis hálózati tápegységet beüzemeled, azt annyi. Bár Magyarországon is egyre inkább terjed a digitális telefonhálózat, én mégis azt mondom, egyenlőre elég a 14.400-as modem, természetesen tudnia kell a fenti tömörítési, és hibajavítási szabványokat. Nagyon fontos dolog következik.

Hiába veszed meg a világ leggyorsabb modemét, ha a soros portod lassú. Ilyenkor fellép a szűk keresztmetszet effektus, a gyors adatáramlást a lassú port lelassítja, az egész rendszer a portra vár. A gyors modem teljes kihasználásához szükséges a COM portokat kiszolgáló gyors, pufferelt integrált áramkör, melyet az újabb alaplapok 99 százaléka már tartalmaz. Valamilyen tesztprogrammal, esetleg az alaplap leírás segítségével ki kell deríteni, hogy a soros portokat a 16550-es típusú IC szolgálja-e ki. Ha igen, akkor nincs gond, a modem sebessége teljes mértékben kihasználható.



Ha nem, akkor vagy alaplapot kell cserélni, vagy be kell szerezni egy gyors portkártyát. Hogy ilyet hol lehet kapni, azt nem tudom, ne is kérdezzétek. Egy 14.400-as modem esetében a belső, tehát a modem és a számítógép közötti sebesség elérheti az 57.600-115.200bps-t is. Beszéljünk egy keveset a szofverekről is.

Minden modemhez adnak valamilyen alapszofvert, melynek telepítése, konfigurálása nem mindig egyszerű. Leggyakrabban a Cheyenne BitCom-BitFax programot mellékelik.

Most ismertetek néhány olyan kifejezést, melyek feltehetően ismeretlenek sokak számára. Állományátviteli protokollok lehetnek: Xmodem, Ymodem, Kermit, Zmodem- ezt kell használni, ha az ellenoldal is alkalmas rá. 99 százalékban minden fájlletöltéshez használható, ha a kapcsolat megszakadna, onnan folytatja ahol abbahagyta.

Adatáramlás szabályozása (Flow control) lehet: XON/XOFF, a szofver vezérli az adatáramlást a modem, és a gép között, lassú, helyette állítsuk be az RTS/CTS vezérlést, ez hardveres szabályozást jelent. A terminál szoftverben kapcsoljuk ki, ha van, az auto-baud opciót, és állítsuk be a modem sebességének négyszeresére, tehát 14.400-as modem esetében 57.600bps-re. Így a rendszer sokkal rugalmasabb, gyorsabb lesz. Ezek csak a legáltalánosabb konfigurációs lehetőségek, a terminálszofver helpje sokat segíthet a konfigurálásban. Ja és még valami. A COM1, COM3 portok az IRQ 4-et, a COM2, COM4 portok az IRQ 3-at használják, konfigurálásnál ezt kell megadni, ha a program olyan, hogy nem keresi meg, illetve nem ismeri fel a modemet. Végezetül, milyen gyártótól vegyünk modemet.

Na, ez annyi van, mint égen a csillag. A legjobbak: USRobotics, AT&T Paradyne, ZyXel, BOCA, Hayes Microcomputers, stb. A hazai piacon számtalan gyártmány fordul elő, és mivel ez a technológia már eléggé kiforrott, szerintem nagyon gagyit nem kaphatunk, túlnyomórészt Rockwell chipsetet tartalmaznak, ja és a főcsipen lévő szám utal a teljesítményre is, valami 14.400, vagy 28.800 szám szokott lenni rajta, ezt esetleg érdemes megnézni. Na, kellemes ünnepeket, ne zabáljátok magatokat halálra!

Old Man

Tes[z]t közelben

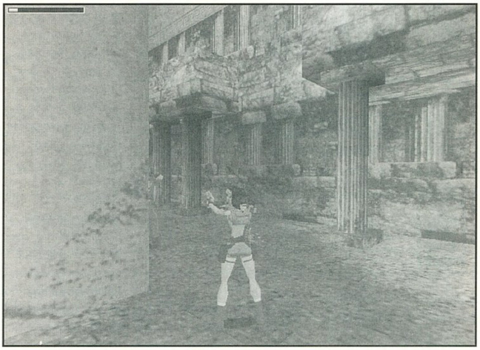
3DFX-Righteous 3D

Szép lassan tradíció lesz, hogy minden második tesztrovatban hanyagoljuk a joystickokat, hangfalakat, meg az egyéb hasznos kiegészítőket, és sokkal érdekesebb vizekre evezünk. A mai szám anyaga a végső pillanatban került leadásra, de úgy gondolom, hogy mindenképpen megérte tartani a "hátam" érte, hiszen így sikerült egy igazi hardware újdonságról készíteni a tesztet. Nevezetesen az Orchid Righterous 3D kártyájáról, ami otthonunkba varázsolja az arcade minőséget, 3D téren.

(Persze a frissesség relatív, hiszen az igazán tájékozottak interneten már hónapokkal ezelőtt mindent tudhattak a kártyáról, akik pedig nemrégen Amerikában jártak azok meg is vásárolhatták 250$-ért. Ennek ellenére legjobb tudomásom szerint egyenlőre kettő darab létezik kishazánkban, ami azért nem túl sok. Nem beszélve arról, hogy más dolog olvasni valamiről, hogy megint más dolog berakni a gépbe és kipróbálni.)

3D MIZÉRIA VIRGE... MEG EGYEBEK

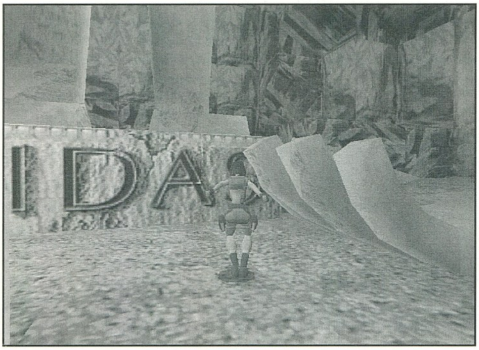
Az sajnos régóta tudott, hogy a PC-s grafikus kártyáknak nem erőssége a 3D megjelenítés. Talán a dolog addig nem is volt nagyon szembeötlő, míg a játéktermekben, illetve a next generation konzolokon meg nem jelentek a jobbnál jobb 3D-s játékok. Ekkor jöttek az első próbálkozások PC-re, csak hát egyenlőre hiányzott a megfelelő hardware ami hasonló minőséget produkált volna. Szerencsére napjainkra megoldódni látszik a probléma, és a jövőben a gondot inkább az fogja jelenteni, hogy melyik gyártó cég, milyen típusú, 3D-s kártyájára tegyük le a "voksot". Jelenleg a Virge-ök futnak, nagyon kétes sikerrel. (Az igazsághoz tartozik, hogy az S3Virge nem olyan rossz azért. Egy jó nagyságrendet dob az őt támogató játékokon, de hát persze mindennél van gyorsabb kártya, így nála is - SAKMAN) Mindenképpen az egyik nyerőnek látszik az Orchid Righteous 3D, ami egy 3Dfx Interactive Voodoo grafikus chipset-tel ellátott (4MB EDO DRAM, 2 a rendering-re, 2 a textura mapping-re) 3D gyorsító kártya.

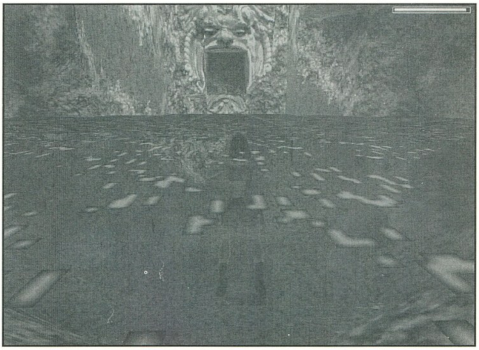


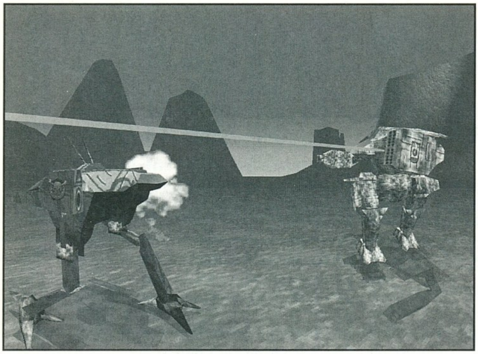
MITŐL LENNE EZ JOBB?

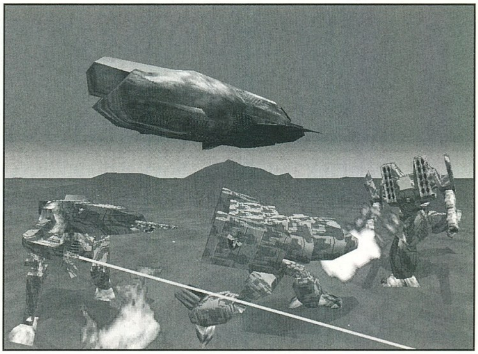
Amikor először hallottam a 3Dfx-ről, KoKoK nevű boldog tulajdonosától, jót mosolyogtam és kértem, hogy ugyan nézze már meg a Tekken2-öt PSX-en, aztán felejtse el gyorsan a 3D "csodakártyáját", és PC-n inkább a Red Alert-tel játsszon. (csak magabiztosan, ahogy kell...) Mivel nagyon kitartóan, és lelkesen örült az új szerzeményének kezdtem kíváncsi lenni. Időközben hallottam ezt azt a szerkesztőségben is, többeknek ismerősen csengett a 3Dfx, mondván, hogy az ETCS-en látták mire képes, talán érdemes lenne közelebbről megnézni. Mivel nem vagyok semmi rossznak az elrontója, másnap éjjel KoKoK-nál ültem és figyelmesen néztem mit is tud a gyorsító.

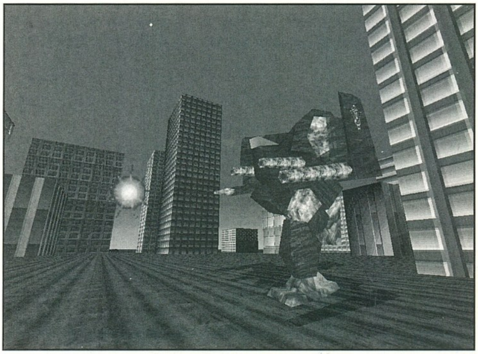
Az első bemutató nem volt valami meggyőző, elsötétült a képernyő és megjelent Anubis, forgott össze-vissza, kb. 100 frame/s-mal, közben pedig szépen csillogott. A következő egy sárkány volt, és dettó ugyanezt tudta, ekkor kezdtem el gúnyosan mosolyogni, huuu... ez aztán valami, csak 250$? Nekem kettő kell.











Aztán jött a Wizard Tower demo és kis híján lestem a székről! Nos láttam már ilyen minőséget állókép esetében de, hogy mindez meg is mozdult, és nem is akárhogyan, az figyelemreméltó. Itt már egyértelműen látszott, hogy mit tud a ketyere, remélem a képek visszaadnak valamit a látványból. Soha nem látott fény effektek, a pixeleket pedig nyugodtan elfelejthetjük, hála az anti aliasing használatának. Mindez full képernyőn, jó 30 frame/s mellett. Döbbenetes. Sokan úgy voltunk a PC-s játékokkal, hogyha futottak is rendesen SVGA-ban, nem használtuk ezt a felbontást, mert túl steril volt az összhatás. Ez a probléma egész egyszerűen megszűnik ha van 3Dfx támogatás, és rendelkezünk a kártyával. Ráadásul igazi telitalálat volt a fantasy helyszín, gondolom sokak szívét megdobogtatja, ha elképzelnek egy kalandjátékot ahol a varázslók tornya úgy néz ki mint a képeken látható Righterous demo.

Márpedig a jövő igencsak efelé tart, esetleg a 3Dfx felé?

OTTHON AZ IGAZI

Hála a jó szándékú tulajdonosnak a következő hétvégén alkalmam nyílt otthon is kipróbálni a kártyát, mely során az alábbi következtetésekre jutottam. Sokszor riasztó lehet, hogy egy-egy hardware install-ja nagyon bonyolult, nos itt szó sincs erről, a Win95 egész korrekten felismerte, beraktam az első CD-t, (kettőt adnak hozzá) felpakolt néhány driver-t, ettől fogva nem volt gond vele. Szerencsére az ismertetett demok mellet egy halom játékot is kapunk "ajándékba".(Descent II, Actua Soccer, Monster Truck Madness, Hellbender, Fatal Racing, Scorched Planet,) Ezek természetesen nem a teljes programok, "csak" egy kis ízelítő, milyen is, ha valami kihasználja a hardware-es gyorsító lehetőségeit. Számomra nagyon meggyőző volt a Scorched Planet, ami egy igen gyenge próbálkozásnak tűnt, egészen addig míg nem láttam a Righteous 3D-vel megtámogatva. Nem mondom, hogy az év játéka, de olyan minőségi lövöldözős game lett belőle, ami bárkit a monitorhoz szegezne hosszabb-rövidebb ideig. Azt sajnálom nagyon, hogy nem a Descent első része került a CD-re, szerintem az sokkal kellemesebb mint a folytatás, ilyen felbontásban, ekkora frame rate mellet, talán lenne kedven újra "nekifutni" a pályáknak.

TOMB RAIDER MORE...

Időközben megjött a Tomb Raider-hez a beta patch, nincs vele más dolgunk mint kicserélni az eredeti exe file-t, a módosítottra. Talán nem említettem a leírásban, hogy a texturák sokszor nagyon "bug-osak", össze-vissza áttetszik a kép, engem a dolog kevésbe zavart, de tény, hogy a technikai megvalósításban ez volt az egyetlen hiba. Ez is csak addig míg nem használunk egy 3Dfx-es kártyát, itt ugyanis megszűnnek az áttetszések, tova tűnnek a pixelek. Megnő a folytonosság, filmszerűbb lesz az egész. Bár nem volt ronda SVGA-ban sem a program, a "voodoo"-val gyönyörűen néz ki. Minden felirat kristálytisztán olvasható, a falakon meg közelről sem lehet pixel-eket látni. Ez már olyan színvonal ami betekintést ad a jövő játékaiba, this is the future...!!!

Persze még nem teljesen kiforrott a dolog, "mi" (akik láttuk a Tomb Raider-t, mindkét felbontásban) a következőket találtuk zavarónak: egyes pályákon nagyon csúnyák lettek a torzított textúrák, igaz, hogy nem voltak pixelek, de ocsmány lett az elmosódás. A másik, hogy a speciális 3D effekteknek köszönhetően kicsit átalakult a látvány is, míg SVGA-ban a vízesés a Lost Valley-ben habzott, zúdult, egész egyszerűen életszerű volt, a Righteous-nál ez nem volt valami szemet gyönyörködtető.

Az előző számban Charlie összehozott egy remek kis ismertetőt a 3D kártyák kapcsán felmerülő fogalmakról, ezt bátran ajánlom azoknak akik nagyobb jártasságot szeretnének a dologban. Most, a technikai adatokkal nem szeretnék részletesebben foglalkozni, inkább közzéteszünk két kisebb táblázatot, egyik a kártya speciális effektjeit tartalmazza, a másik, a jövőben megjelenő programok listáját amik támogatni fogják a 3Dfx-et. Talán ennek van a legnagyobb jelentősége, érdemes tehát végigfutni a listát, hiszen a kártya hardware tudása lenyűgöző, a kérdés csak az hogy a fejlesztők írnak e olyan programokat amik támogatni fogják. "Sajnos" a 100-as névsorból szemezgetnem kellett, azért igyekeztem a legjobbakat kiválogatni.

A végére még csak annyit, hogy ez már elgondolkodtató......

(Most "hallom", hogy jön már, az új voodoo chip, kicsit gyorsabb lesz az előzőnél...)

Csongor the Shoebaron

UNICOMP
SZÁMÍTÁSTECHNIKAI KFT.

Karácsonyi megamóka!

Ezennel értesítünk mindenkit, hogy üzletünkben (1094 Budapest, Páva utca 26.) hatalmas multimédia nyomulásba kezdtünk!
Egy kis ízelítő:
- Genoa videokártyák
- Hangkártyák
- Multimédia CD-ROM-ok.

Decembertől CD-klub indul:
- 10% kedvezményt adunk a CD-k árából
- 5% kedvezményt minden egyéb termék árából
- Az ár 10%-áért 1 hetes kipróbálási lehetőséget biztosítunk
- Havonta árlistát küldünk,
- A tagok között CD-ket sorsolunk ki.

ÚJ PC-CD ROM BOLT NYÍLT

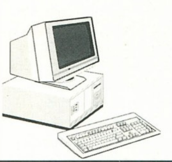
TICOM SOFTWARE

CÍM:Bp. NAGY LAJOS KIR. ÚTJA 213.
TEL.: 06-20 345-559
KLUBTAGOK KEDVEZMÉNYEI:
- Minden program árából 10% kedvezmény
-A program értékének 10%-áért HAZAVIHETED KIPRÓBÁLNI
- CD-ÍRÁS 2000 + áfa
- Az új programokról listát küldünk

E HIRDETÉS FELMUTATÓJÁNAK 15% KEDVEZMÉNY!

TeGeZ COMPUTER
Vidám Karácsonyt és
Megboldogult Óévet kívánunk minden byte-faló barátunknak

TeGeZ-Télapó ajánlata: (elsősorban)
Világújdonság: SSI panoráma hang-rendszerek bevezető áron (Nektek persze -5%)
2-odsorban: tovább tart az aktív hangfalak és egerek vására
No+persze: Gépbővítés, átépítés (visszavét 486-tól) napi áron
X-edszer: Állandó alkatrészvásár
(írható CD: 1270+áfa)
formattált DSHD 3,5' floppy: 55.+áfa/db,
Komplett gépek: 486: 35.000.-től
Pentiumok: AMD:78.000.-,Intel:86.000.-től



TeGeZ Kft. 1062 Bp. Aradi u. 22.
T+F:269-4093
(Vidékre is, utánvéttel!)

ON OFF COMPUTER
1067 Budapest, Teréz krt. 13.
Tel./Fax.: 3220-654; 3220-425/170,176
, hogy legyen mit be- és kikapcsolni!

Jó minőség és kedvező árak!
Válasszon komplett gépeink és alkatrészeink kínálata közül.
Egy kis ízelítő:

Trió 64 V+ 1MB:	6270 Ft	4 MB RAM:	2950 Ft
TSENG ET6000:	5550 Ft	8MB RAM:	5200 Ft
CIRRUS LOGIC 1MB:	5150 Ft	AMD K5-100:	11850 Ft
14" DIGIT MONITOR:	37630 Ft	AMD K5-133:	19600 Ft
8xSONY CD-ROM:	16800 Ft	PENTIUM VX:	15500 Ft
SB. KOMP. HANGK.:	4950 Ft	120W-OS HANGSZ.:	6500 Ft

Most keressen fel minket!

Game Port-téka

PC CD-ROM Játékok Multimédiás szoftverek óriási választékban!

A kiválasztott programot hazaviheted, kipróbálhatod!

Nálunk mindig megtalálod kedvenc játékaidat!

XI. Fehérvári út 103.
(a 47-es villamos Etele úti megállójánál)

Tel: 06 20 263-957

A GURU Lapkiadó céges és magán terjesztőket keres. Számítástechnikai és egyéb üzletek jelentkezését várjuk a 137-0007-es telefonszámon.

Kedvező terjesztési feltételek!

Céges hirdetésfelvétel ugyanitt.

E havi cheat

Szigorúan csak csalóknak!

DEADLOCK

(teljes változat)

CTRL-F1-re a cheat ablak jön elő, ezután a következő billentyűk élnek:

MAKE IT SO	1000 creditet kapunk és a területek alapanyagai felmennek 100-ra
FRODO	a Research project azonnali befejezése
GOHTI	Maximális létszám a területeken
TOUCHE	Az összeg anim megtekintése

DEATH RALLY

A verseny közben használhatjuk:

DRUB	Nincs sebződés
DREAD	Örök töltény
DRAG	Örök turbo
DRINK	Rakéta üzemanyag
DRUG	Mushroom effect

A menü alatt használhatjuk:

DROOL	$500000
DRAW	$1000
DROP	10 pont
DRIVE	10 pont (Teljes verzióban)

A nevünkhez írjuk be, hogy DUKE NUKEM és nézzük meg mi történik.

DESTRUCTION DERBY

A nevünk helyett használjuk a !demage! szót és kocsink nem fog sérülni.

ERADICATOR

Demo:

\FUSHIPI	Sérthetetlenség
\GUNS	Összes fegyver és töltény
\BLOODLUST	Erőnövelő
\XMAS	Összes tárgy
\TUNNEL	Falon átjárás

Full Version:

\RAGAMUFFIN	Sérthetetlenség
\ARMS	Összes fegyver és töltény
\GIFTS	Összes tárgy
\BLOAD	Szint ugrás
\VICI	Szint vége

EARTHWORM JIM

THREEMILEISLAND	Teljes életerő
ITSAWONDERFUL	Extra élet
POPQUIZHOTSHOT	1000 töltény
ONANDONANDON	Maximum folytatás
SLAUGHTERHOUSE	Az első 5 szintet felajánlja a menüben
IDDQD and IDKFA	Próbáld ki!
HATMAN	Jim pálcikaemberré változik
PULSATING	Jim-et Groucho-vá változtatja
BLOATED	afro ?
FESTERING	red afro ?
SWEATY	Jim-nek fura száját növeszt
PUSFILLED	Jim fejére antennát csinál
MALFORMED	Jim szemüvegben
SLUGFORABUTT	Jim fejében egy nyíl

MONSTER TRUCK MADNESS

TREX a szokásos kocsik helyett egy igazi monsterrel mászkálhatunk. A legjobb nézethez nyomjuk meg a CTRL 3-at.

SETTLERS 2

A THUNDER beírása után bárhol építkezhetünk a játékban. A térkép engedélyezéséhez nyomjuk meg az ALT-7-et.

WAR WIND

Full Version

a következő kódokkal operálhatunk:
!the sun also rises = „Fog of war" ki
!golden boy = 5000 resources

MECHWARRIOR 2

Ghost Bear's Legacy

A CTRL+ALT+SHIFT lenyomása után írjuk be:

KENT	Sérthetetlenség
CLARK	radar látás
PUTZ	küldetés vége
DORCS	megmutatja a Mech 2: GBL makereit
PALEX	elpusztítja a target Mech-et
BURR	hőkövetés ki
THUNDROS	örök lőszer
KABOOM	minden Mech-et megöl
DRONE	„szabad szem" mód
JUMBO	Jets on any mech
CRILLION	örök jet üzemanyag
MERLOCK	időlassítás
SPEEDYGONZALES	időgyorsítás
VOYEUR	Mini-kamera
TIK	Collision spheres

BACK TO BAGDAD

Tipp a halott pilóta visszahozására:
1, A Control Centerben lépjünk be a Pilot Selection-ra.
2, Válasszuk ki a pilóta nevét.
3, Kettős kattintással válasszuk ki a pilótát.
4, Kettős kattintással válasszuk ki a Shiny Harness-t a a pilóta képe mellett a cockpit-ban.
5, Kattintsunk az OK-ra, majd várjuk meg míg a HD már nem dolgozik.
6, Kattintsunk rá az OK-ra, majd menjünk vissza a Control Center-be.

BLAM! MACHINEHEAD

1.2	Q58NM LDZCQ 4HWGE
1.3	TDM75 UH8OT X06BE
1.4	VO1PP JCP6V H4ULJ
2.1	0F20F 0HX8Y OE95W
2.2	42W3T JGK-P 5K5H7
2.3	VR4T2 6EZD5 SHCMM
2.4	1NBCX CXVI6 PA3K1
2.5	ZF0XD Y5KXJ Q2NGZ
3.1	2XVSD AHO3J S2MF-
3.2	W0J8H 3Y8-D -7FRU
3.3	THYDH 0MZDU 3CZFK
3.4	1SOJ3 130BP V2MW8
4.1	YCTS6 PUUKS 28SD1
4.2	Q29LH UDUY4 21FSD
4.3	WS7Y6 HQPIW BOFGK
4.4	2RHK4 RB9RU Z1IT2
END	UP405 C42R1 2MP3P

PRO PINBALL: THE WEB

A gyorsabb játékhoz írjuk be a nevünkhöz, hogy PRO és kapaszkodjunk.

FORTRESS OF DR. RADIAKI

A Cheat aktiválásához nyomjuk le az EGJ billentyűket:

A	max. lőszer
C	koordináták változtatása
H	teljes életerő

Az ACH lenyomása után az O-t nyomva a teljes térképet megkapjuk.

RINGS OF MEDUSA

A segítséghez gépeljük be a nevünknek a következőket:
DESOXYRIBONUKLEINSAEURE

MAGIC MARBLE

Level 1	ADVERTISER
Level 2	EVERYWHERE
Level 3	TOOTHPASTE
Level 4	CONNECTION
Level 5	CLEVERNESS
Level 6	COPYWRITER
Level 7	TELEVISION
Level 8	CIGARETTE
Level 9	COMPLICATE
Level 10	IMPOSSIBLE
END	INTERESTED

MEGARACE 2

SPEED	felgyorsítja az autódat
MONEY	99999 pénzt ad! Új játékot kell kezdeni utána.
MAP	teljes térképet ad
CHEAT	aktiválja a CHEAT-eket
TESTPRIZE	a megnyerés (?) (Resetelhető utána a gépt!)
NOLANCE	kilövi Lance-t
GAME	Megállítja az Intro-t, és egyből a főmenübe visz.

A Megarace 2 save game-et nagyon könnyű módosítani:
1, Mentsük ki az első pozícióba a játékot.
2, a C:\MEGA2\TEXTE könyvtárban készítsünk egy másolatot a GAME.SAV-ról.
3, Bármilyen szövegszerkesztővel készítsük el a CHEAT.SCR file-t a következő tartalommal:

```
e 124 ff ff ff
w
q
```

4, DOS promptból írjuk be:
DEBUG GAME.SAV < cheat.scr
és lássunk csodát $16,777,215 üti a markunkat egyből.

ALIEN TRILOGY

Az Options screen-en a Password részhez írjuk ba a következőket:

Level 211	TQBBBBBB13BB94B2 KLBTLBLMBZJG9BBB
Level 331	YQBJVBBBF7BB94BB QVBLNBBMB7QK9BBB

STRIKE COMMANDER

Egy kis segítség:

```
debug
N "save game neve"
L
E 0289 92 FF 92
E 0305 00
W
Q
```

RELENTLESS

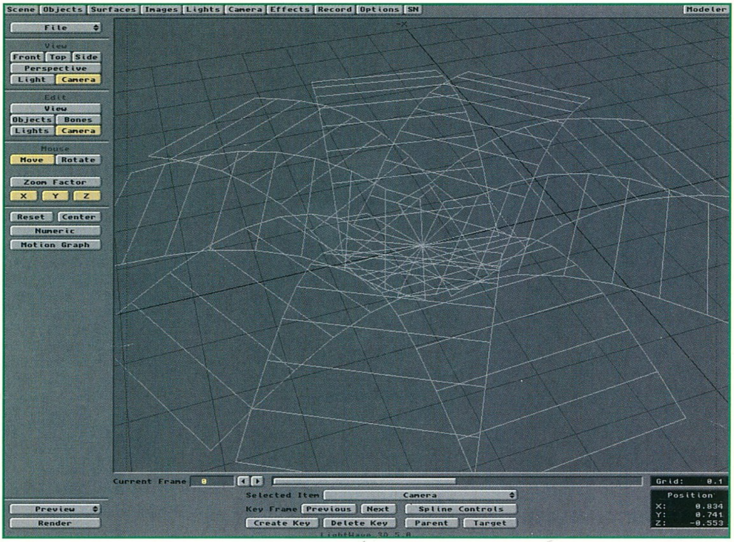
A health és a jetpack power visszatöltéséhez nyomjuk le egyszerre a BIG billentyűket.

LightWave

Felhalmozódott kérdések

Most, amikor idei első téli álmomból riadok fel LightWave rovatot írni, rá kell döbbennem, hogy ez az érzés nem teljesen ismeretlen számomra.

Szörnyű ez a deja vu... Akárhogy is számoljuk – főleg ahogy én számolom –, már legalább egy éve írogatok mindenféle bölcsességeket és butaságokat a címben szereplő programról. Úgy gondolom, s remélem ezzel nem vagyok egyedül, hogy e rövid(?) idő alatt a LW-nek egy jelentős részét – a lehetőségekhez képest – részletesen kielemeztem. De egy adott témát boncolgató cikknél nem volt alkalom és hely a különböző problémák megvitatására és a tévedések korrigálására, ezért a mai oldalpárt a felhalmozódott kérdésekre, problémákra – és a hozzájuk tartozó válaszokra – szentelem.



Hogyan lehet megtudni az objectek méretét?

Több okból is felvetődhet ez a kérdés, és több jó válasz is létezik rá. Szükség lehet a tárgyak méretére mozgások, ütközések beállításánál, matematikai textúrák paraméterezésénél (főként a helyes falloff megadásához).

A legkézenfekvőbb megoldás a Layouter segédrácsa. Viszont ez csak felülnézetből használható, számolgatni kell, és amúgy sem pontos, mert a szemünkre vagyunk utalva. (Oldalsó nézetekben, vagy akár a kamera-nézetben is használhatunk segédrácsot, ha betöltünk egy egységnyi ponttávolságú lapot vagy kockát, de a vizualitás problémája továbbra is fennáll.)

Valamivel jobb és pontosabb módszer a Modelerből meghívható Boundary Box nevű script, mert megadja az object X, Y, Z maximum és minimum értékeit. De ez sem tökéletes, mert képtelenség megjegyezni ezeket a számokat.

A harmadik és egyben a legjobb válasz a Planar Image Map (vagy Cylindrical, Cubic) alatt rejtőzik: egy tetszőleges (mivel csak ideiglenesen használjuk) képet kiválasztva kell az Automatic Size-re kattintani. Ezután nyugodtan válthatunk textúrát, mert az így kapott érték mindvégig megtalálható lesz a Texture Size-nál.

Van-e a listában való keresésnél egyszerűbb mód az objectek kiválasztására (a Layouterben)?

Komplex scene-eknél sok bosszúságot és időveszteséget okoz, hogy az objecteket gyakorlatilag csak lineárisan érhetjük el, s olyan tárgyak listáján kell átrágni magunkat, melyek az animáció adott szakaszában talán nem is látszanak. Szerencsére ez így nem teljesen igaz, mert a 4.0-ás verzió óta lehetőség van közvetlen szelektálásra is: a shift billentyűt lenyomva kell az object közepére, pontosabban a Pivot Pointja közelébe klikkelni. Ilyenkor nem számít, hogy object vagy bone módban vagyunk-e: ha csont közelébe kattintunk, akkor az fog kiválasztódni.

Hogyan lehet a NullObjecteknek új nevet adni?

Ugyanúgy mint bármely más tárgynak, a Save Objecttel. Mivel a NullObject egy speciális tárgy, ezért valójában nem menthető le, de a Save Objecttel átírhatjuk a nevét. A NullObjectek nevét – az összes többi adatával együtt – a scene file tárolja, ezért átnevezés után érdemes elmenteni a scene-t.

Hogyan lehet egy tárgyat pontosan egy másik tárgy felületén mozgatni?

Röviden: Sehogy.

Hosszabban: Inverz kinematikával.

Még hosszabban: Ez sokban függ az animáció típusától: nem mindegy, hogy emberről van-e szó, autóról, vagy egy golyóról. Vegyük a legegyszerűbb példát, a harmadikat. Helyezzük a Modelerben az egyik hátsó layerre a terep-objectet, s felülnézetben készítsük el az utat. (Ajánlott a Sketch-tel megrajzolni, s utólag javítgatni.) Ezek után az egyik Drill funkcióval (például Stencil) bele kell vágni a terepbe a görbét. Ha ez megtörtént, akkor (sajnos) manuálisan ki kell választani az újonnan kreált pontokat (általában jól láthatóak, nem jelenthet gondot a megtalálásuk). A jobb átláthatóság érdekében egy copy/paste műveletpárossal helyezzük ezeket a pontokat egy üres layerre. A véletlenül kiválasztott pontokat le kell

törölni, a maradékot pedig a mozgás irányának megfelelő sorrendben ismét ki kell választani, majd görbévé alakítani (Tools/Curves/Make). Létezik egy "Path to Motion" nevű script, amely a Modeler görbéit a Layouterben használatos Motion-ekre konvertálja, s ennek alkalmazásával, már túl is jutottunk a nehezén. Layouter: A golyó Motion Graph-jánál be kell tölteni az előbb kapott file-t, majd az idő és pozícióbeli eltéréseket a Scala Keys segítségével korrigálni kell. (Inverz kinematikát több ponton támaszkodó objecteknél kell alkalmazni.)

Mire használható valójában a Clip Mapping?

Átlapoztam a közelemben lévő GURUkat, s meglepve tapasztaltam, hogy a Clip Mapról (Layouter/Object) még egy sort sem írtam, pedig nagyon-nagyon-nagyon hasznos kis dolog, csak nagyon-nagyon-nagyon ritkán van rá szükség.

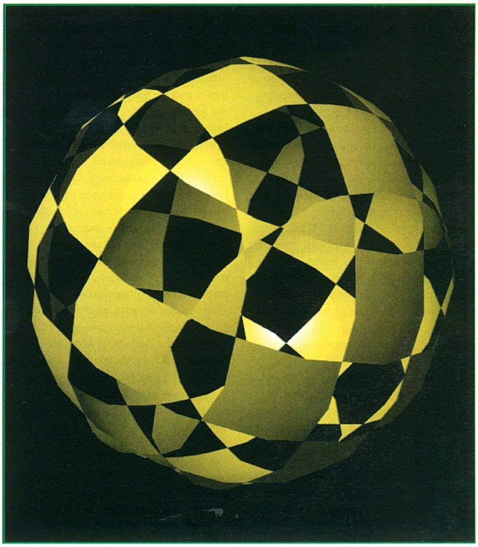
Kilenc belső matematikai textúrával és kétszínű, fekete-fehér képekkel szabályozhatjuk a tárgy átlátszóságát, láthatóságát. A fehér tartományában átlátszó, azaz lyukas a tárgy, a textúra fennmaradó részében (ahol fekete, vagy nem alpha képek használata esetén 255,255,255-ös fehértől eltérő színeknél) a tárgy felületei továbbra is láthatóak maradnak.

Mikor lehet/kell ezt használni? Ha egy alakzat olyan messze helyezkedik el a kamerától, hogy nem érdemes részletesen kidolgozni. Ha a részletesen kidolgozott object látványa nem arányos a modellezésre fordított idővel és a sok felülettel járó memóriaveszteséggel. (A képen látható 10 levél összesen 80 felületet használ.) A Clip Mappelt object gyakorlatilag megkülönbözhetetlen egy valóban kidolgozott tárgytól, mert a program az árnyékokat is a textúrának megfelelően számolja. (Mind 2D, mind 3D alakzatoknál ajánlott bekapcsolni a Double Sided-et.)

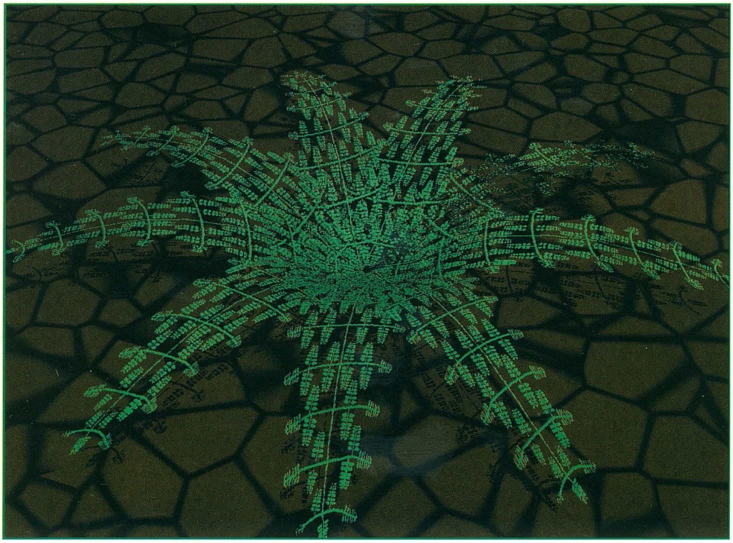
Hogyan lehet szabálytalan alakzatokra textúrát feszíteni?

A LightWave textúra-feszítési logikájából következik, hogy igazán komplex tárgyakat nem mindig lehet tökéletesen beborítani, de egy kis csalással, trükkel általában jó eredményt lehet elérni.

1. Ha a tárgy szabályos alakzatokból (lap, kocka, henger, gömb) épül fel, akkor készíteni kell az objectből egy olyan változatot, melynek a részelemei a világ tengelyeinek megfelelően állnak. Mindkettőt be kell tölteni a Layouterbe; az eredeti tárgynak 100%-os Dissolvot kell beállítani, a torzítottnak pedig 100%-os metamorphot úgy, hogy célnak az eredetit kell megjelölni. (A későbbiekben mindig a torzítottra kell hivatkozni, azaz mozgatni, méretezni, stb.)



2. Ha a tárgy nem szabályos alakzatokból áll, akkor el kell dönteni, hogy laphoz/kockához vagy gömbhöz hasonlít-e jobban. Ha az előbbihez, akkor a Modelerben található Set Value-val könnyen lappá alakíthatjuk a felületeket. Szerencsés esetben a lapok irányán sem kell változtatni, s ismét kezdődhet a Layouterben a metamorfózisos játék. Ha a tárgy leginkább gömbre hasonlít – és mégsem az –, akkor a Spherize makrót kell segítségül hívni, s értelemszerűen a Spherical Image Map-et alkalmazni.



„...a Velocity csak visszajelzésre szolgál..."

Ezt a kis idézetet egy kb. 1 évvel ezelőtti cikkben találtam, s azért érdekes, mert ebben a formában nem igaz. A helyes állítás a következőképpen szól: A Velocity elsősorban visszajelzésre szolgál. Itt valóban ritkán kell beavatkozni, de a lehetőség adott, csak rá kell nehezedni elektronikus háziállatunk jobb gombjára, s kezdődhet is az időutazás. A Layouterben fellelhető összes Envelope-nál és Motions Graph-nál mozoghatunk az idő-tengelyen a jobb gomb segítségével.

Némi önbizalomra ad okot, hogy azért csak ez az egyetlen tévedésemet említettem meg, mert több reklamációhoz (még!) nem volt szerencsém. Ennek valószínűleg az lehet az oka, hogy minden funkció ami fellelhető a LightWave-ben az hibátlanul, s egyértelműen működik.

Helló mindenki! Üdvözöllek benneteket ebben a karácsonyinak szánt levrovban. Nem ígérem, hogy különösebben ünnepélyes leszek, hiszen a levrov készítése közben még bőven közel sem járunk a szaloncukor zabálás időszakához, nomeg számomra az elkövetkezendő két oldal előállítása is inkább gályamunkához hasonlatos mint örömünnephez. Ennek ellenére nektek legyen jó kedvetek és tessék szépen mosolyogni, mert azt úgy illik, ellenkező esetben ne csodálkozzatok rajta ha a Télapó majd jól orrbavág benneteket. Nem mintha olyan nagyon agresszív lenne az öreg, ám ha véletlenül lecsúszik a bioritmusa legaljára, akkor jobb nem piszkálni, van neki amúgy is elég baja. Meg egyébként is, jó ha tudjátok, nem szép dolog ám a nagy öregeket piszkálni, mert a végén elkezdenek hisztizni és az marhamód gusztustalan bír lenni, azt pedig hallgatni felettébb unalmas és egyáltalán nem szórakoztató. Olyankor esetleg móricka vicc meséléssel vagy mekdonáldsz menükkel ki lehetne őket engesztelni, ha az ember éppen úgy gondolja, de jobb őket békén hagyni. Majd lassan megnyugszanak miközben ötvennyolcadszorra elmesélik régmúlt kalandjaikat egymásnak. Még szerencse, hogy Télapó egyáltalán nem ilyen, sőt mi több, teljesen normális maradt öreg korára, ami valljuk be, nem kis dolog. Én szeretem. Na de elég a dumából, kalandra fel.

EGY ÖTÖDIK TÍPUSÚ LEVÉL

Hi Brazil & PC Guru team! Sorrendben ez lesz az ötödik levelem nektek. Ahogy már régebben is megígértem, mellékelem az összes eddigi lettert, mivel választ még mindig nem kaptam. Ez az ötödik most csak egy rövidebb példány, de a hatodik már megint megalevél stílusú lesz. Remélem, ez a módszer hamarosan tényleg válaszra késztet, Brazil.

Igen, úgy tűnik valóban itt az ideje, hogy valami fölöslegeset írjak vissza, és ha már véletlenül megint levrov leadási korszakomat élem, akkor itt lesz a legjobb. Legalább egyszerre tudom megkérni a tisztelt olvasóközönséget, hogy ha egy mód adódik, akkor ne küldözgessék egyszerre el az eddig megírt összes levelet, mert a végén jól bedugul a Datanet szervere. Az őserdők kritikus méretű fogyásáról és a postásbácsi sérvéről már nem is beszélve. Nem kell pánikolni, elolvasunk mindent, legfeljebb kissé késve megy a válasz, esetleg nem megy mert nincs igazából mire válaszolni vagy valami ilyesmi. De leginkább ilyesmi.

So, ez a letter elég rövidre lesz fogva az eddigiekhez képest. Szokás szerint kezdjük a hardver-témával. Hi Old Man! (...)

Stop. Dehát ez nem is nekem szól. Mi lenne, ha annak címeznétek a levelet akinek éppen szól! Itt van most például ez a levélrészlet ami ugyan érdekes volt, ám én szépen kivágtam innen mert a levrovban nem tudok vele mit kezdeni, aztán mire ezt a mondatot befejezem, már el is felejtem, hogy Old Man felé továbbítani kéne. Agyi kapacitásom ilyen téren sajnos nemhogy véges, hanem egyenesen katasztrofális. Tessék szépen annak küldeni a levelet akinek szól (pláne ez e-mail esetén nem is igazán nagy megerőltetés). Amiről meg nem tudjátok kinek kéne küldeni, az mehet a tördelőszerkesztőnek, ő ugyanis imád mindenkinek válaszolgatni, különösképpen ami az e-mailt és a levrovba alkalomszerűen történő belefirkálást illeti. ***(Old Man leveleit általában 2 hetente veszi át, mivel nem a GURU-ban dolgozik. - a törd.)***

Na ennyi megint elég lesz a Tuningból, most néhány másik téma (Vagyis Hi again, Brazil!). Tudom, hogy nálatok mindig is nagy hepaj van a Wing Commanderek körül, és már szinte minden érvet felsoroltatok, de azért én hozzászólnék egy picit.

Jó, azt lehet. Majd én is írok róla valamit, bár a WC (mármint a program) Del szakterülete, olyannyira, hogy a felhajtást is ő generálja körülötte. Ez persze nem lenne annyira érdekes vagy szórakoztató, azonban ellenpólusnak ott van Mocsy, és amikor a téma felmerül akkor valóban van hepaj rendesen és mindenki marha boldog a Del-Mocsy pankráció láttán.

Az egyik bajotok a Wing-gel az volt, hogy magas a hardverigénye – nos ez ma már minden game-re igaz. Ott van pl. az X-Wing vs. Tie Fighter. P-166 fog neki is kelleni, ami ma sincs és karácsonykor se lesz mindenkinek, sőt. Az meg, hogy a Wing 3 és 4 csupa shit movie, megint nem egészen igaz, mert az űrharc a harmadik részben nagyon kúl volt (eddig csak azzal játszottam, ugye a DX4-nek is vannak határai), a mozikban a történet pedig elég jó ahhoz, hogy az összhatás lenyűgöző legyen. A magam részéről mindegyiket kedvelem, és nem hiszem, hogy ezen állandóan vitáznotok kéne. **(Dehogynem. Mondom, hogy egészen szórakoztató a Del-Mocsy páros. Brazil)** Most fog jönni a Priv2, és az X-Wing vs. Tie, kérlek titeket, hogy ne zördüljetek megint egymásnak a leírásokban, és az életben sem. Del írjon az egyikről, Mocsy a másikról és béküljetek ki, OK? **(Nem. Brazil)** ***(Nem. - a törd.)*** Ízlések és pofonok különböznek, próbáljátok megérteni egymást, és legyen vége ennek a vitának. Elvégre mindkét (pontosabban több) játék fogalommá lett, és egyik sem véletlenül. Kész, erről ennyit.

Nézd, az van, hogy az újságban a cikkíró a saját véleményét írja le és nem egy közösen egyeztetett közleményt. Szerintem ez jó. Nem szerethet mindenki mindent, valóban úgy van ahogy írtad, ízlések és pofonok erősen különbözőek. Mindenki azzal játszik és arról ír amit szeret, ettől viszont még elmondhatja másról is a véleményét. Legfeljebb pofozkodás lesz a vége, nem nagy ügy. Én mindenesetre már nagyon várom mindkét játék megjelenését, ami úgy tűnik nincs már messze. Del ugyanis hetek óta erősíteni jár valamelyik fitness klubba. Nem lepődnék meg, ha Mocsy meg karate leckéket venne valakitől...

Egy dologról szólnék még. Könyörgöm, eszetekbe ne jusson változtatni az újságotokon, mert a mostani szerkezet és külső eszméletlen cool.

VargaTom (Laa-Yosh)

Maradjunk annyiban, hogy nem rossz. Szerintem elkelne már egy kis változtatás, mert lassan kezd túlzottan megszokottá válni, ám általában a szerkesztőség többi tagja is meg van elégedve a lap kinézetével, különösképpen a tördelőszerkesztőnk, ezért nem valószínű a változtatás. Leginkább az utóbbi miatt. ***(Az biztos, hogy a levrovot ki kéne venni az újságból - no nem azért, hogy nektek rossz legyen, hanem hogy a tökorrú komámnak rosszabb - és indítani egy 16 oldalas újságot "Brazil válaszol" címmel. Szerintem csak ez lehet a jó megoldás ☺ - a törd.)*** **Most képzeld el. Újabb két napot kéne eltöltenie az új dezign kivitelezésével és a nagy munkában véletlenül elfelejtené meginni az összes sörömet. Igaz, legutóbb meghagyott egy üveg Amstelt, ezért most barátok vagyunk megint egy fél hónapig. Maximum.**

U.I.1. Egy kis utóirat a végére. Brazil, viccen kívül kérlek, hogy válaszolj, egy E-mailt elküldeni nem lehet akkora meló neked. Gondolj bele, én hetente kb. 2 és fél órát juthatok Internet eléréshez, de ebből két óra csak az egyik edzésem helyett lehetséges. Tehát a 10 perces szüneteket használhatom ki arra, hogy lettereket adjak fel (Elegem is van már a suliból és az operátorokból!). Neked meg egész nap ott lóg a gép a Datanetnél. Please, mr. Brazil.

Na most ez így ebben a formában nem igaz, de az tény, hogy nem mindenféle tízperces szünetben kell az internethez könyörögnöm magamat. Azonban a GURUnál nincs mindenkinek saját e-mail címe (ne kérdezd, fogalmam sincs miért), hanem a Laza gépén van szépen szétszortírozva kis postafiókokba amiket rendszeresen elfelejtünk megnézni. Ha pedig véletlenül megnézem, akkor sincs kedvem ott helyben válaszolni, hazahozni meg lusta vagyok. Ez van. Lustaság fél egészség, de azért előbb-utóbb sor kerül mindenre, de kapkodni nem kell. Lassú munkához idő kell.

MINILEVÉL

Helló Brazil! Légyszi küld el nekem ezt a számot! Ja és a 96/9-10 és a 96/11-ben a két cheat egyforma volt. Előre is köszi, helló belló.

Ui1: tudsz az MK3-ra örökélet kódokat?

Ui2: Mi a kedvenc együttesed?

(Pánczél Zoltán, Fadd)

Nos, pontosan nem igazán tudom ebből a levélből így utólag, hogy melyik számot is kellett elküldeni, de mivel Csongor őstehetség a témában, így postáztunk valamit neked és amilyen nagy jó szíve van még rá is íratta a borítékra feladónak a nevemet. Ennek ellenére majd neki küldjed az ajándékcsomagot hálád jeléül, mert igazából ő a jótevőd. A másik jótevőd pedig Bear lesz, ugyanis ő a minden cheatek tudója. Ha esetleg nem cheateli el megint a rovatát valamelyik múlt havival, akkor elképzelhetőnek tartom valamiféle MK3 buzerálás leközlését is, bár az örökéletet kissé eltúlzott dolognak tartom egy verekedős programmal kapcsolatban. Mi lenne ha megtanulnál vele játszani? Tutira jobb móka, bár nekem mindegy. Mivel eddig sokat nem tudtam neked segíteni (keveset sem), legalább elárulom kedvenc együtteseim nevét. Vala az kedvencem a Kispál és a Borz, PUF, U2 meg még sok minden más, többek között a Republic is ***(Látszik ebből is, mennyire szereted a fiúkat! Ha én egyszer kiírom a számat, ha én egyszer elkezdek írni! - a törd.).*** **Őket régebben a zenéjük miatt (is) szerettem, ma viszont az új lakodalmas rottyantósrock korszakukat értékelem nagyra. Nagy szar ugyanis. Azt gondolom, nem semmi munkájukba kerülhetett, hogy elérjék ezt a szintet... Na hagyjuk.**

HOSSZABB, MINT A MINILEVÉL

Szasz Brazil! Bocs, de nincs sörvezetőm. Mindegy. Két sör után úgysem használna. Szuper az újság. Nagyon tetszik. A borítón meg főleg az, hogyaszongya: „A" szórakoztató informatikai magazin. Hát igen, ez valahogy így is van. **(Persze. Fő a szerénység. Brazil)** Ennél már csak egy ilyen témájú újságot láttam jobbnak, de az se volt jobb. Sajnos csak a 96/4-es számtól veszem a PC GURU-t, de a levéllel küldött megrendelőlappal pótolom ezt a világrengető hanyagságot (legalábbis az idei évre). Egyébként csak a te kedvedért írok ilyen szépen. Ehhez mit szólsz?

Mindig panaszkodsz, hogy csúnyán írunk.

El vagyok érzékenyülve. Sosem gondoltam volna, hogy lesznek emberek akik a kedvemben akarnak járni ilyen kedves dologgal, mint a szépírás. Azért legközelebb inkább sört küldj, a szépírás nem fontos. Különben sem igazán a szépírással, hanem úgy

egyáltalán az írással van bajom. Nem bánom én írjatok, csak legalább egy kicsit legyen érdekes és ne arról szóljon, hogy dekurvajó az újság. Azt amúgy is mindenki tudja itt.

Figyelj, megerőltetem magam: alma. Na pupák ezt kapd ki. Te Brazil, tényleg jó lenne a GURU Team-ről egy fénykép, aláírásokkal. Mondjuk a következő számban. Az Introban elférne.

Felejtsük már el ezt a fénykép témát. A képaláírásokról már nem is beszélve, azok sosem voltak kedvenceink. Tudod, mi nem magunkat mutogatjuk fényképeken, mert egyrészt rondák vagyunk ***(Braziltól úgyis nagy feketeség lenne, amilyen sötét egy manusz. - a törd.)*****, másrészt meg hát legendás múltunk sincs amiért olyan nagyon fényképalbumba kellene kerülnünk. Meg egyébként is, egy rakás érdekesebb infonk van aminek egy számítógépes lapban van a helye, önsztároló fényképek helyett. Ez van. Furcsa társaság vagyunk mi.**

Brazilkám! Kérdések nélkül ezt a levelet sem úszod meg. 1. Miért tartják az oroszlánt ketrecben? (Mert az akváriumban megfulladna). 2. Miben egyezik meg a banán és az elefánt? (Egyikben sincs katicabogár). 3. Szerintem nem kell állandó CD melléklet az újsághoz. Ez úgy megemelné az árát, hogy nem tudnám megfizetni. És akkor mi lenne velem? Elveszteném életem értelmét. Így kéthavonta elég a CD GURU is.

Ebben egyetértünk, bár a kéthavi megjelenéssel vannak problémák. Manapság annyi anyag van, hogy a CD készítésénél azzal gyilkolja magát Bear, hogy mi maradjon le a korongról és mi maradjon rajta. Épp az előbb dühöngött azon, hogy ki lehetett az a fatökű, aki csak 650 megára tervezte a CD kapacitását, hiszen az semmire sem elég. Azonban ma még sajnos a nagy kapacitású CD ROM-ok nem igazán elérhetők, így kénytelenek vagyunk nyomorogni. Ez azonban sokáig már nem így mehet tovább.

4. Nem tudom eldönteni, hogy kinek küldjem a sört. Lazának, neked vagy az egész Team-nek? Ezért, hogy sértődés ne legyen, nem is küldök. Különben is az alkohol öl, butít és nyomorba dönt (vagy gyomorba). Hát ezt akarjátok?

Mitagadás, ezt. ***(Kivételesen egyetértek ezzel a rézbőrűvel, aki nem is indián. - a törd.)*** **A legjobb megoldás pedig az, ha az egész teamnek küldesz. Ugyan emlékeim szerint nem nagyon élnek vele, de legalább nem sértődnek meg és lesz egy jó napjuk, a sört meg úgyis odaadják Lazának meg nekem, és nekünk is lesz egy jó napunk. Szóval nyugodtan jöhet a serital, nem lesz belőle gond.**

Többet most nem írok, úgysem szereted a hosszú leveleket. Nem akarom, hogy elfáradjanak a kis ujjacskáid míg megírod a 2 oldal levrovot. Most jut eszembe, így is csak 2 oldal lesz. Kár, lehetne 4 is. **(NEM. Brazil)**

Ui. Mi a véleményed Faragu Richi-ről. Szerintem tök jó fej. Ööö. Jó tökfej. UUi: Astalavista baby. BUÉK az egész GURU Teamnek. Sikeres '97-es esztendőt.

(Szabó László, Berettyóújfalu)

NAGYON HOSSZÚ LEVÉL

Brazil & The Guru Team! Nem rég rendereltem meg a Pöcö Gurut és én már pont nem kaptam kérdőívet és nem akartam, hogy pont rólam maradjon le a világ, ezért megragadtam a teknika vívmányait (értsd: ezt a kütyüt itten előttem) és megírom a véleményem. Ugye örültök nekem? **(Nem is tudod mennyire. Brazil)** Na azért! Szóval mivel csak úgy sejtem mi is volt abban a kérdőívben, ezért arról írok amiről tudok. CD GURU összevonás. Ez közérdekű lehet. Szóval képzeljük el, hogy maradna ez a GURU+CD+a cédés játékleírás. Ez így 995 ft+345 ft=1340 Ft. Ez azért egy kicsit sok, nem? Nos, ha az eredeti PC GURU megszűnik a sok testjével meg a nemcsakjáték rovataival akkor meg nagyon sokat veszt az értelmével. Más lapok kihozzák a cédés lapot 600 Ft körüli áron, de csak játékról szól az újság. Most lehet mondani, hogy a játékleírásokat tegyük a cédére és így nem kerül pénzbe a papír meg a festék, dehát attól jó az újság (úgy általában), hogy bárhová elvihetem és nem rontja a szememet. Nos a gépet is elvihetem bárhová, ha gyorsabban futok azoknál akik azért üldöznek mert őrültnek/aliennek tartanak a belőlem kilógó kábelek miatt. De asszem ez egy kicsit rázós megoldás. Tehát szerintem ha mindenáron CD-ket akartok csinálni, csináljatok egyet minden hónapra, amit az renderel meg aki akar. Esetleg elő lehet rá fizetni. Mert így nem szűkülnek be a lehetőségek és azok is olvashatják az újságot akiknek nincs cd-romjuk/nincs annyi pénzük/nem kellene az a cédé.

Jelenleg nem tudni még mit hoz a jövő (azt amúgy sem lehet tudni soha), de az még egy aránylag elég biztos pont pici életünkben, hogy a PC GURU marad amilyen most, illetve még jobb lesz. Esetleg nem. Nálunk senkinek az esze ágában meg sem fordult, hogy össze kéne húzódnunk mondjuk 32 oldalra, a CD-re meg mehet a cikk, ugyanis azt mindenki nagyon jól tudja, hogy számítógépen az emberek elenyésző hányada olvas újságot. Akár kényelmi, akár praktikus okokból, de ez van. Én sem szeretek például a monitort bámulva cikkeket vagy könyvet olvasni. Továbbá a PC GURU véleményem szerint elért egy aránylag minőségi színvonalat, amiből hatalmas hiba lenne alább adni. Márpedig CD-vel együtt a jelenlegi oldalszámot 700 forint körüli áron fenntartani eléggé érdekes lenne. Viszont az meg megint jó kérdés, hogy a CD GURU havi megjelenéssel mennyire életképes, hiszen a kettő együtt már tetemes összeg havonta. Szóval nem tudom mi lesz, de mivel olyan még sosem volt, hogy valahogy ne lett volna, ezért most sem vagyok nagyon megijedve. Legyetek egészen nyugodtak, ki fogunk sütni valamit, csak kell még egy kis idő.

A múltkori levrovban problémáztak a disk melléklettel. Maradjon meg mert: ha más nincs, el lehet vele szórakozni – lesz egy diskem – a játékon kívüli progik nagyon hasznosak (ha nincs rajta a fakedr, akkor ma sem menne vinyóról a Time Commando).

Na ugye. Mégiscsak jó az a lemezmelléklet. Legalább Angler most örülhet, mert végre nem szólja le valaki a lemezt. Mellesleg nem tudom, hogy aki leszólja a lemezt, az mit rakna fel arra a gigantikus méretű adathordozóra, hogy mindenkinek az égig nőjön a boldogságtól a haja. Azt könnyű mondani, hogy vacak, de megcsinálni már nem olyan egyszerű.

Más. Brazilnak: Te a leveleken kívül csinálsz mást, vagy havonta három levélre firkálsz valami unimportantot oszt kész?

Ez egészen pontosan így van. Olyan sztárgázsit kapok ezért a két oldalért, amit a kisebb hallivúdi sztárok is megirigyelhetnének. Akkor meg minek dolgozzak többet ha ezzel a két oldallal is gennyesre keresem magam? Nem vagyok egy harácsoló típus. Mostanában kikapcsolódásként írok egy-egy oldal internetes hülyeséget, de általában a fennmaradó időben utazgatok a nagyvilágban.

Ja, ha folytatódik a disken a Zsargon rovat, akkor közölnék bele egy kifejezést amit a minap hallottam: 1. Bemegy a retyóba (ide bármit lehet írni) oszt nyom egy spacet. Értelme a Duke Nukem 3D-ben, így lehetett vizelni/telefonálni/inni. És most Brazilnak folytatás. A múltkori levelembe beleírtam, hogyha beteszed majd ritkábban írok. Nem tetted be **(Bocs, de nem szoktam mindenkinek csak úgy hipp-hopp betenni. Brazil)**, hátmost itt az eredménye a kezedben. Egy kicsit más. A GURU táborba mikortól/mennyiért/hogyan lehet jelentkezni?

Lassítsatok le egy kicsit. Ez már a nemtudom hányadik levél volt amiben a táborra akartok jelentkezni. Először is még fogalmunk sincs, hogy hol és mennyiért lesz a tábor, másodszor ,ha majd a Kriszta megtalálja a táborhelyet, akkor utána egybpl meghírdetjük a PC GURU-ban, s akkor jelentkezhettek. Addig is ha van valakinek egy jó tippje a táborozási hellyel kapcsolatban, a Krisztának írja meg TÁBOR '97 jeligére.

Egyébként az új design best! De főleg a tartalom a best! Ja és most gyün a legkínosabb kérdés. Egy bizonyos számítógépes lap (most leírom, mert úgyis csillagocskák lesznek) nevezetesen az *** ***** **(Jé. Tényleg csillagocskák lettek. Brazil)** már JÚNIUSBAN írt a Time Commando-ról és a Megarace 2-ről, meg már AUGUSZTUSBAN a Space Hulkról. Nos: 1. Rátok turháznak a cégek, 2. Ti turháztok a játékokra, mert lusták vagytok, 3. Túl sok a játék? Szóval most hogy van ez? Mert azér 5 hónapos késés ammá idő! Jók vagytok, szépek meg okosak, ja az nem, de azért ez a késés eléggé negatív!

Nem tudom az említett lapban mit írtak ezekről a játékokról, de meg lennék kissé lepve, ha teljes leírást közöltek volna. Legalábbis a megjelenés előtt néhány hónappal ez nem szokás. Habár lehet, hogy csak mi vagyunk kissé lököttek. Ugyanis az van, hogy mi addig nem közlünk le teljes leírást amíg nincs a kezünkben a végleges kiadott program. Megtehetnénk (mint ahogy mások megteszik), hogy egy előzetes demo alapján úgy állítjuk be, hogy mi aztán igazán friss gyerekek vagyunk és íme már itt is a leírás meg minden. Mi egy demo alapján rövid ismertetőt, előzetest vagy híreket szoktunk adni. Példaként itt van az ECTS vagy az E3, ahonnan dögivel érkeznek a stuffok, ám amilyen hülyék vagyunk, inkább 18 oldal rövid ismertetőt írunk, mintsem néhány oldal komlettnek kikiáltott játékleírást. Tehát röviden ez az oka a lassúságunknak meg a késésünknek, és lehet, hogy sokan ezt hülyeségnek tartják, mi mégis ezt tartjuk korrekt hozzáállásnak.

Egyébként minden oké. Pár fárasztó kérdés még Brazilnak. Hanyas a lábad? (ezeket éppen most izzadom ki magamból), szereted a játékokat? és a leveleket? és végtére: melyik füled egyforma? Na most már végem van. Cső!

(Bársony András, Debrecen)

Rossz lehet neked, én nagyon utálnám ha csak úgy végem lenne. Igaz ugyan, hogy ami a mai levrovot illeti, nekem is a pillanatokon belül bekövetkező elköszönésem közeledik, de azért a legfontosabb kérdésedre még tudok válaszolni. Nem, utálom a leveleket, de mert még ez a legkisebb rossz ami érhet engem, akár még szerethetném is. Na jó, tudod mit? Legyen szép karácsonyod: szeretem a leveleket, a játékokat, egyformák a füleim, a lábam 42-es mint a világmindenség meg minden. Üdv a halaknak, pussz mindenkinek, találkozunk nemsokára a Computer Karácsonyon, de legkésőbb a táborba.

Brazil

(Ez a tökorrú már megint elfelejtett valamit, BUÉK, BUÉK, BUÉK. Bort, búzát, békességet mindenkinek a jövő esztendőre, ha esetleg nem találkoznánk a Computer Karácsonyon az elő levrov keretein belül. - a törd. és a tökorrú)

ACOMP Minden,
ITT A KARÁCSONY
MINOLTA WINLASER 400
(300dpi, 4lap/perc, 1 év márkaszerviz garancia)
55.992Ft
ACOMP A100 COMPUTER
Pentium VX alaplap, 256Kb Burst cache, AMD 100MHz,
8Mb RAM, 1.44Mb FDD, 640Mb HDD,
PCI VGA kártya 1Mb RAM, Minitorony,
102 gombos billentyűzet, Mitsumi mouse
71.992Ft + ÁFA
EPSON STYLUS COLOR II
720dpi, 4lap/perc, 1db szines, 1db fekete patron
55.992Ft
STAR LC-240 COLOR
24tűs mátrix, színes
19.800 Ft
És még mindig nem késő!!!
Keresse árlistánkat az üzleteinkben. Megéri!!!
Árjegyzékünk lekérdezhető a FAX-BANK-ból: 180-8611/1477## (Tone üzemmódban).

ami a PC-be kell!

Alaplapok:

	486DX4-133MHz-ig, 256Kb cache, 3PCI, 1VESA, 3ISA, 4*72pin RAM, UMC chipset, AMI bios, IDE	11.992
	Pentium 75-200MHz, 256Kb Burst cache, 4PCI, 3ISA, Intel Triton 2 VX chipset, Award bios, IDE, Aristo	17.992
	Pentium 75-200MHz, 512Kb Burst cache, 4PCI, 3ISA, Intel Triton 2 HX chipset, Award bios, IDE, GigaByte	21.992
	Pentium 75-200MHz, 512Kb Burst cache, 4PCI, 3ISA, Intel Triton 2 HX chipset, Award bios, IDE, ASUS	31.992

I/O - VGA - SCSI - Ethernet kártyák:

	IDE+ HDD/FDD 2S1P1G vezérlő ISA (6 hó garancia)		1.200
	IDE+ HDD/FDD 2S1P1G vezérlő VLB (6 hó garancia)		1.400
-	Tekram SCSI vezérlő, PCI (DC 390)		11.992
	Ethernet 16bit P&P hálózati kártya (ISA)		3.992
	Ethernet 32bit hálózati kártya (PCI)		5.992
	Ethernet 32bit hálózati kártya Genius (PCI)		6.992
	Típus	Ram / Max	
	C & T Vesa Local Bus	1 / 2	5.992
	S3 Trio 64V+	1 / 2	6.992
	S3 Virge 3D (3D gyorsító)	2 / 4 EDO	13.992
	Hercules Dynamite 128 Tseng ET6000	2Mb MDR	25.992
	Hercules Dynamite 128 Tseng ET6000	4Mb MDR	36.992
	SPEA Mirage TV (S3 Trio64+TV tuner)	2Mb EDO	32.992

Hangkártyák, Fax / modemek:

	Typhoon 25W aktív hangfal (tápegység)	5.992
	AT75 hangfal (tápegység)	6.992
	Arowana 120W aktív hangfal (tápegység)	9.992
	Typhoon 160W aktív hangfal (tápegység)	15.992
	Dinamikus mikrofon	1.200
	Sound of Music (16bit , stereo, Sb kompatibilis)	5.992
	Sound Blaster 16 (16bit, stereo) OEM	13.992
	Sound Blaster Vibra Radio 16 (16bit, stereo) OEM	13.992
	Sound Blaster 32 (16bit, stereo, Wavetable) OEM	19.992
-	Sound Blaster AWE 32 (16bit, stereo, Wavetable)	30.992
	PhoneBlaster(SB16+SB28800bpsFaxmodem+hangfal	25.992
	GRAVIS ULTRA SOUND OEM	10.992
	GRAVIS ULTRA SOUND ACE	7.992
	GRAVIS ULTRA SOUND P&P	24.992
	Rocket 14400bps belső Fax/Modem	7.992
	Mastercom 14400bps külső Fax/Modem/Voice	10.992
	PoraRocket 33600bps belső Fax/Modem/Voice	19.992
	Supra 28800bps belső Fax/Modem	29.992

Software:

	Win 95 CD OEM (Hun.)	15.992
	Office 95 Std. Hun. Up.	35.200
	MS-DOS 6.22 OEM	6.592
	Windows 3.11 Hun for Wkg. OEM	8.400
	Works 3.0 Hun for Win OEM	6.640
	Works 4.0 Hun for Win95 OEM	6.880
	MS Home CD OEM	3.920
	Win On CD ToGo 1.4 (CD író software)	7.992
	Angol nyelvoktató CD alapfokú	3.992
	Angol nyelvoktató CD középhaladó	5.592
	Angol nyelvoktató CD alap+ középhaladó	7.792

Minolta lézernyomtató:

A	WinLaser 400 (300dpi, 4lap/perc)	55.992

Panasonic nyomtatók:

	KXP-1150 9 tű s, A4	23.600
	KXP-2130 24 tűs, A4, színes opció	32.640

Memória-cache elemek:

	512Kb DRAM EDO	1.192
	4Mb SIMM EDO	3.592
-	8Mb SIMM 32bit	5.892
	8Mb SIMM EDO	**5.592**
	16Mb SIMM EDO	11.992
-	32Mb SIMM EDO	25.992
	256Kb Burst cache	2.400

APC szünetmentes tápok:

	250VA	18.992
	400VA	28.992
	600VA	39.992
!	900VA	61.600
!	1250VA	80.800

Processzorok:

	Am5x86-133MHz	5.440
	Am5x86-150MHz	6.992
-	Am5k86-P75MHz	5.992
	Am5k86-P90MHz	8.992
	Am5k86-P100MHz	11.992
	Intel Pentium 100MHz	23.992
	Intel Pentium 133MHz	35.992
	Intel Pentium 166MHz	49.992
!	Intel Pentium 200MHz	99.992
	486 cooler	560
	486 Turbo cooler	800
	586 cooler	800
	586 Turbo cooler	992

Házak, tápok, kábelek:

	Babyház + táp	5.992
	Minitorony + táp	5.992
	Miditorony + táp	7.600
	Nagytorony+ táp	9.992
	Tápegység 200W	3.520
	Tápegység 230W	3.992
	IDE HDD adatkábel	400
	SCSI HDD kábel	800
	FDD adatkábel	320
	Soros, párhuzamos port	200
	"Y" tápkábel elosztó	400
	"Y" game port elosztó	1.992
	220V hálózati kábel	400
	Printer Switch 2-1 Manual	1.280
	Printer Switch 4-1 Manual	1.992
	Printer Switch 4-1 Auto	3.840
	Printer Switch kábel (3m)	520
	Printer kábel (1.8m)	320
-	Printer kábel (3m)	392
-	Printer kábel (5m)	520
	Printer kábel (10m)	992
	Modem kábel	560
	VGA hosszabító kábel	992
	Billentyű hosszabító kábel	992
	Laplink kábel (1.8m)	360
	50ohmos kábel (1m)	80
	BNC T-dugó, BNC csati	320
	BNC 50ohmos lezáró	320

PC-s joystickok:

	QS-123 Warrior	1.992
	QS-189 Python	1.800
	QS-201 Super Warrior	2.640
	QS-206 Skymaster	6.200
	QS-172 Raider 5	1.840
	QS-216 Warrior Strato	7.120
	QS-217 Command pad	1.992
	QS-6218 Super Fight Pad	2.320
-	Gravis Game Pad	3.840
	Gravis Analog Pro Joy	6.400

Winchesterek:

	640Mb SeaGate	21.992
	840MGb SeaGate	24.992
-	1.28Gb SeaGate (Conner)	29.992
	1.7Gb Quantum	35.992
	2.1Gb Quantum	40.992
	2.5Gb Quantum	44.992
-	3.2Gb Quantum	49.992
	2.1Gb SCSI Quantum	59.992
	HDD beépítőkeret	240
	HDD mobil keret AT-BUS, SCSI	3.840

Floppy, CD-ROM Drive-ok, CD írók:

	1.2Mb FDD Safronic	6.992
	1.44Mb FDD Mitsumi	3.400
	IMES CD-ROM 6x, AT-BUS	14.992
	Panasonic CD-ROM 8x, AT-BUS	17.992
	Sony CD-ROM 8x, AT-BUS	18.992
-	NEC CD-ROM 4x, SCSI	14.992
	Pioneer CD-ROM 10x, SCSI	32.992
	Sony 924 CD író (4xR-2xW)	**79.992**
	HP 4020I CD író Kit	103.992
!	Yamaha CDR100 CD író (4xR-4xW)	149.992

Monitorok:

	14" Delta / OEM (1024*768, 0.28, LR, NI, D)	37.992
	15" OEM (1280*1024,0.28dot, LR, NI, D)	49.992
	15" Daewoo (1280*1024, 0.28, LR, NI, D)	56.992
	15" MAG (1280*1024, 0.28, LR, NI, D)	59.992
	17" ProView (1280*1024, 0.28, LR, NI, D)	99.992
	17" Daewoo (1280*1024, 0.28, LR, NI, D)	108.992
!	17" Daewoo (1600*1280, 0.26, LR, NI, D)	128.992
	14" monitor filter üveg	800

Hewlett Packard termékek:

A	DeskJet 600 (A4, fekete, színes opc.)	39.892
A	LaserJet 5L (600dpi, 1Mb RAM, RET / MET)	89.992
!	LaserJet 5P (600dpi, 2Mb RAM, RET / MET)	182.400
!	LaserJet 5MP (600dpi, PS, 3Mb RAM, RET/ MET)	224.000
!	ScanJet 4s (200dpi, 4bit, mono)	56.800
!	ScanJet 4p (300dpi, 8bit, 256 szürke)	99.992
!	ScanJet 4c (600dpi, 30bit, color)	186.000
	DeskJet patron (5x0-6x0), fekete, színes	4.800

Billentyûzet, mouse, gamepad, scanner:

	102 gombos billentyûzet Kanrich (E)	1.992
	105 gombos Win 95 billentyûzet Kanrich (H)	2.400
	86 gombos INFRA billentyûzet TUT	6.400
	Microsoft Natural Keyboard	12.400
	Microsoft mouse OEM RET	4.760
	ESCOM mouse	1.280
	Mitsumi mouse	1.992
	Genius Mouse 3	1.992
	Genius My Mouse (4 színben)	2.292
	Genius Mouse Pal P&P	2.492
	Mouse pad sima / mintás - vágott	200/320
	Genius Handy Scanner (3200dpi, 16.8M szín)	22.992

CD-s dolgok:

	1db-os tok slim	100
	1db-os tok normál	120
	2db-os tok normál	180
-	4db-os tok dupla	240
	20db-os tároló	880
	30db-os tároló	1.440
	12db-os PortaBox	1.520
	24db-os PortaBox	2.792
	8db-os Design PortaBox	1.592
A	Blue írható CD	1.096
A	Blue írható CD, tokkal	1.192
	Kodak Infoguard írható CD, tokkal	1.392
	Archiválás CD-ROM lemezre	1.200

Központi üzlet: 1135 Budapest, Szent László u. 74/a. Tel./Fax: 149-6165, Tel.: 140-2101
ACOMP BUDA: 1125 Budapest, Királyhágó utca 2. Tel./Fax: 156-6790
Nyitvatartás: Hétfő-Péntek: 9.00-17.00, ebédidő: 12.30-13.00, Szombaton: 9.00-13.00

PÓLUS CENTER

1152 Budapest, Szentmihályi út 131.
Tel/Fax:419-4091, 419-4092 (Sunset bld. 132.) Nyitva: 10-19 óráig

Hirdess!

Hirdetési tarifáink: szavanként 20 Ft. A szöveget, vagy a befizetési csekk (belföldi pénzesutalvány) közlemény rovatába, vagy külön levélben várjuk az alábbi címre:

PC GURU - Apróhirdetés 1399 Budapest, Pf. 701/765

Mániákus +4 hívők régi programokat keresnek kedvenc gépükre. „Minden érdekel" jeligére várjuk a leveleket a szerkesztőség címére GURU 1399, BP. Pf. 701/765

486DX4/133-as vadonat új PCkonfiguráció rendkívül kedvező áron eladó. PCI alaplap, 4MB RAM, 840MB winchester, mini torony, 1,44 MB floppy, 14" színes SVGA monitor, billentyűzet, egér. 1 év garanciás. Tel.: 06(30)502-804. Mátrai László

A Csokonai Művelődési Ház

Számítógép klubja

szeretettel várja az érdeklődőket minden szombat délelőtt.

Cím: Csokonai Művelődési Ház
1153. Budapest. Eötvös u. 64-66.,
Tel.: 307-6191. 307-7285

Amigások és PC-sek figyelem!

Idén is megrendezésre kerül immár 3. alkalommal az Amiga és PC Karácsony december 28-án 9 órától 18 óráig. 80 géphelyet tudunk biztosítani, géphelyfoglalás a helyszínen. Várjuk az Atarisokat is. A rendezvény ideje alatt kedvezményes újság- és CD-vásár! Kitünő parkolási lehetőség. Büfé lesz. A rendezvényt a GURU is támogatja, sőt az érdeklődőket jelenlétével is megtiszteli.

Belépő: 100 Ft (lányoknak ingyenes) Géphely: 200 Ft/nap (monitorbérlés nincs)

Cím: Budafok-Tétény Művelődési Központ

Budapest, XXII. Nagytétényi út 35.

Megközelíthető a Móricz Zs. körtérről a 3-as, a Kosztolányi D. térről a 14-es és 114-es, a Szent Imre térről a 138-as buszokkal.

ErniE/ OriOn Design

LEMEZ MELLÉKLET

A lemezt előfizetőink ingyen kapják meg, de megrendelhető önköltségi áron a szerkesztőség címén is: PC GURU • 1399, Budapest Pf. 701/765

A lemez ára (postaköltséggel): 150 Ft

(A horribilis utánvételi költségek miatt az utánvételes megrendelés ára 280 Ft – ebből 130 Ft az utánvételes feladás díja. Javasoljuk, hogy inkább belföldi postautalványon küldjétek el előre a 150 Ft-ot, így kicsit leegyszerűsödik a dolog.)

ARO
Mászkálós, ügyességi játék

CapaMod 3.13
MOD, S3M, XM lejátszó + két S3M

CoralNeutral
64k intro

NonameIntro
Mint a neve is mutatja, noname

Tank Fight V1.0
Magyar játék, két tank lövi egymást, az egyik Te vagy

X-eksz
Magyar GRAFIKUS kalandjáték, humor, móka, kacagás...

Előfizetői lemez helye

DISCWORLD® II
MISSING PRESUMED...!?
MAGYAR KÉZIKÖNYVVEL MÁR KAPHATÓ!
ÁHEM!
A halál elment szabadságra. Egy hősre lenne szükség, hogy vissza hozza őt, de csak Rincewind, az inkompetens varázsló és a magasan kvalifikált bőröndje ér rá a feladatra.
Röhögjük magunkat együtt halálra!!!
PSYGNOSIS™
A DISCWORLD II-höz magyar nyelvű kézikönyv és magyar nyelvű doboz tartozik, ha ezt nem így árusítják, akkor a játék nem legális forrásból származik!
A Virgin, Blue Byte, Warner és Disney CD-ROM-ok kizárólagos hazai forgalmazója az EcoBIT Kft., viszonteladók jelentkezését nagy kedvezményekkel várjuk! Vidékre csomagküldést vállalunk! Ha elküldi címét, akkor mi árlistával és folyamatos információkkal látjuk el Önt!
ECOBIT®
EcoBIT Multimédia Szaküzletek
1077 Bp., Wesselényi u. 25.
Tel.: 351-3078, fax: 268-0361
PÓLUS CENTER
1152 Bp., Szentmihályi u. 131.
Tel.: 419-4175
E-mail: ecobit@mail.datanet.hu
www.accentcomm.com/ecobit

Jack Cartridge olajra lép

Jack nem volt zöldfülű, tapasztalt már egyet, s mást az életben. Tanúja volt egy-két formatálásnak, újraparticionálásnak. Látott már alaplapokat kimenni a divatból, címzetes processzorokat nyugdíjba vonulni, ramokat az utcasarkon magukat árulni. A Rendszer áldozatai voltak mindannyian, behálózták őket különböző szervezetek, vagy magukat tapasztalt vadásznak beállító nyeretlen kétévesek. A cyber-térben éppoly kevés a megnyugtatóan biztos hely, mint itt a vadnyugaton - gondolta Jack, és áldotta jó sorsát, amiért a Nagy Monitor mindig a helyes irányba vezette lépteit. Mindig az elesettek pártjára állt, mindig a bajbajutottak oldalán harcolt, ezért is vált legendává alakja. Szerte a vadnyugaton fel- fellobbanó tábortüzeknél hálával emlegették megbízhatóságát, csodálatos tetteit, amellyel veszélybe került megabyte-ok százait mentette meg a biztos pusztulástól.

Az ivóban ülve Jack éppen Billy Winchester szomorú végéről számolt be C. D. író barátjának, akit már a vasárnapi iskola Tanár Diák Körében megkedvelt. C.D. eredeti nevét senki sem ismerte, a vadnyugaton csak lemezlovasként emlegették különös alakját, amelyet állandó titokzatosság övezett. Azt azonban mindenki tudta róla, hogy Jack személyes jóbarátja, így afelől senkinek nem volt kételye, hogy a jó ügy oldalán harcol. Jack azonban tudta, bármily szívesen maradna, nem időzhet soká, mentette ami menthető volt Winchester hagyatékából, majd búcsút intett C.D.-nek, hiszen tudta, előnye a banditákkal szemben legfeljebb 400 Megaperc lehet. Jacket nem ejtették a feje lágyára, még sokáig szerette volna scannelni a lányokat, és hallgatni Sound Blastert, a bárzongoristát. De mindenekelőtt fel akarta keresni midi torony házában Merev Lemez törzsfőnökét, minden perifériák bölcs vezérét, hogy felajánlja segítségét a banditák elleni harcban. Felugrott hát az első local busra, döcögött néhány megállót, majd megigazította driverében a floppykat, megköszörülte Gigáját, határozott save astokkal elköszönt a többi utastól, és gyors mozdulattal kilépett az Ablakon.

Mindig készítsen biztonsági másolatot!

A TDK termékek kizárólagos importőre a Conflex Kft.
1119 Budapest, Hadak útja 9.
Tel: 205-5970; Fax: 205-5980

TDK

GONG Reklámügynökség